PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 5 (37), МАЙ 2001

BLACK & WHITE

84 СТРАНИЦИ

3.90 ЛВ. С ДИСК
1.90 ЛВ. БЕЗ ДИСК

WORMS WORLD PARTY

SIMS HOUSE PARTY

TRIBES 2

EVIL ISLANDS

KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS

SUMMONER

STAR TREK AWAY TEAM

PLAYSTATION THE GETAWAY

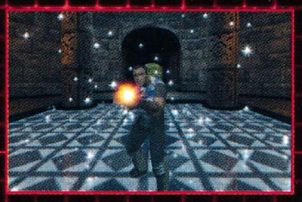
FALLOUT TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

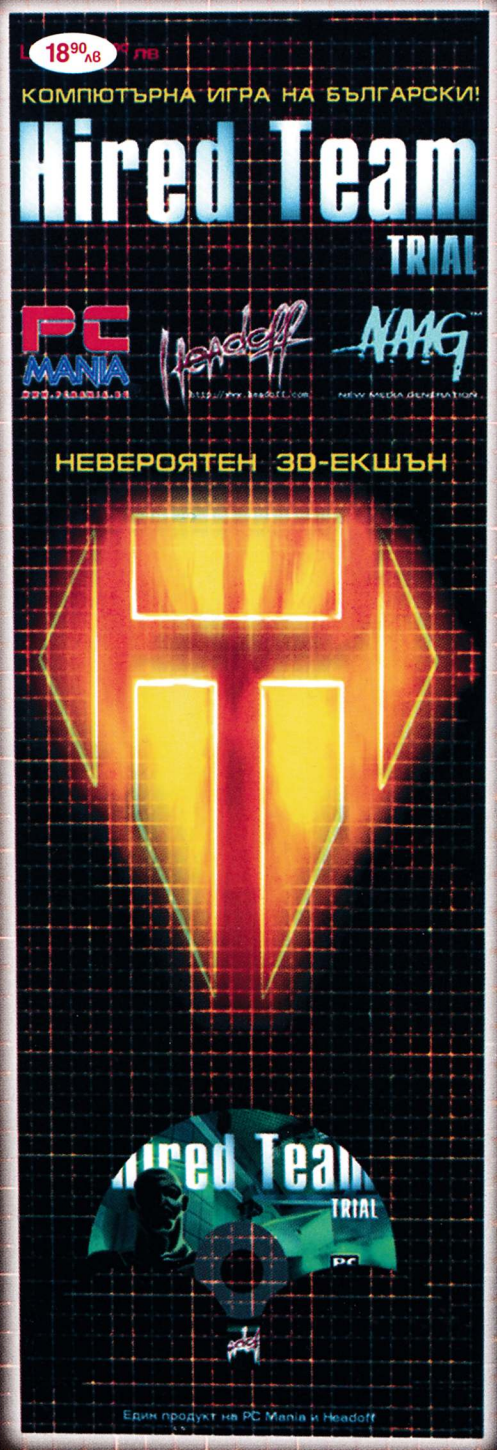
Hired Team TRIAL

един продукт на PC Mania и Headoff

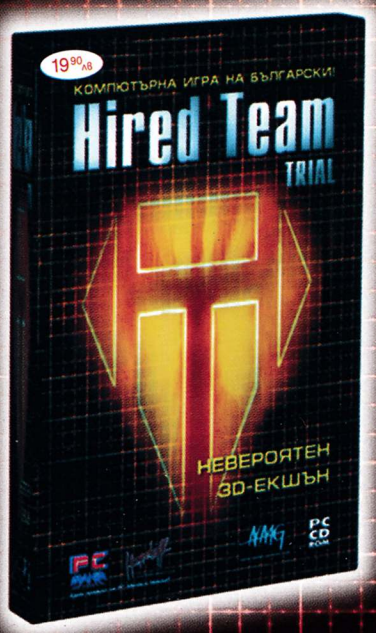
изцяло на български

http://HTT.pcmania.bg
http://HTT.headoff.com
http://www.nmg.ru





2064 година. Глобална урбанизация и невероятно висока престъпност. Полицията и специалните части не могат да се справят с добре организираните банди. Болниците са препълнени с пострадали от уличните престрелки. Само крайни мерки могат да спрат криминалния хаос, само най-добрите бойци, само ИЗБРАНИТЕ НАЕМНИЦИ. Това може би сте Вие. Но за да сте сред ИЗБРАНИТЕ, трябва да преминете ИЗПИТАНИЕТО...



Невероятен *3D-екшън* от първо лице (FPS) с тактически елементи.

Изцяло на български език – говор, менюта и ръководство.

Видове игра:

- DeathMatch;
- Team DeathMatch;
- Capture The Flag;
- Самостоятелна игра с ботове;
- Игра в локална мрежа;
- Игра в Интернет на сървъра на Headoff G.I. http://www.headoff.com

Тактически разновидности за всеки режим на игра.

Уникален енджин, поддържащ сложни детайли и микротекстури, огромни пространства и много визуални ефекти.

Търсете във всички магазини за компютърни игри и вестникарската мрежа из цялата страна.
За поръчки на едро: 02/986-68-58 – PC Mania.

съдържание

PREVIEW

Desperados: Wanted Dead or Alive 28
The Mystery of the Druids 53

REVIEW

Black & White 08
Worms World Party 14
Evil Islands: Curse of the Lost Soul 16
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel 18
Evil Dead: Hail to the King 22
Waterloo: Napoleon's Last Battle 24
European Super League 25
Tribes 2 26
Precision Skateboarding 29
Summoner 30
The Sims: House Party 34
Majesty: The Northern Expansion 36
Offroad 38
Shark: Hunting the Great White 45
Kohan: Immortal Sovereigns 46
F1 World Grand Prix 2000 48
Hostile Waters: Antaeus Rising 50
London Thames Racer 52
Star Trek: Away Team 54
Stunt GP 56
Adventure Pinball: Forgotten Island 58

RETRO

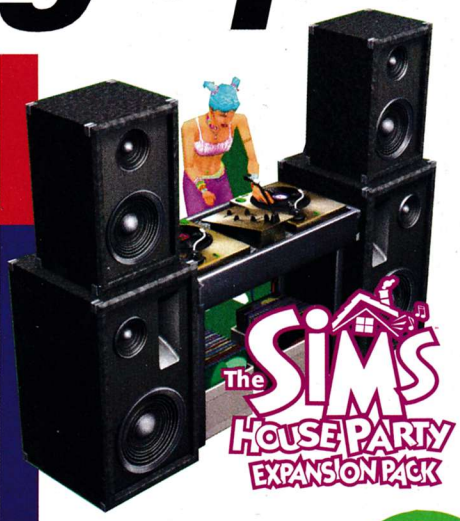
Кой е бащата на гейминга? 40

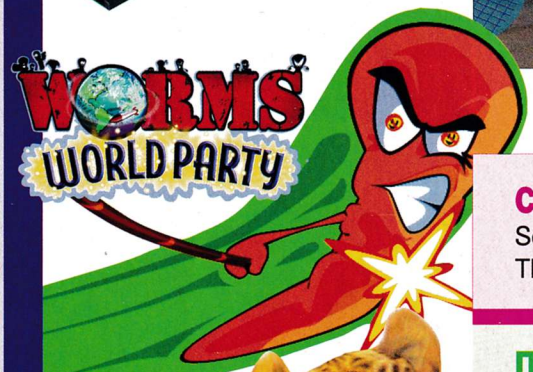
PEN'N'PAPER

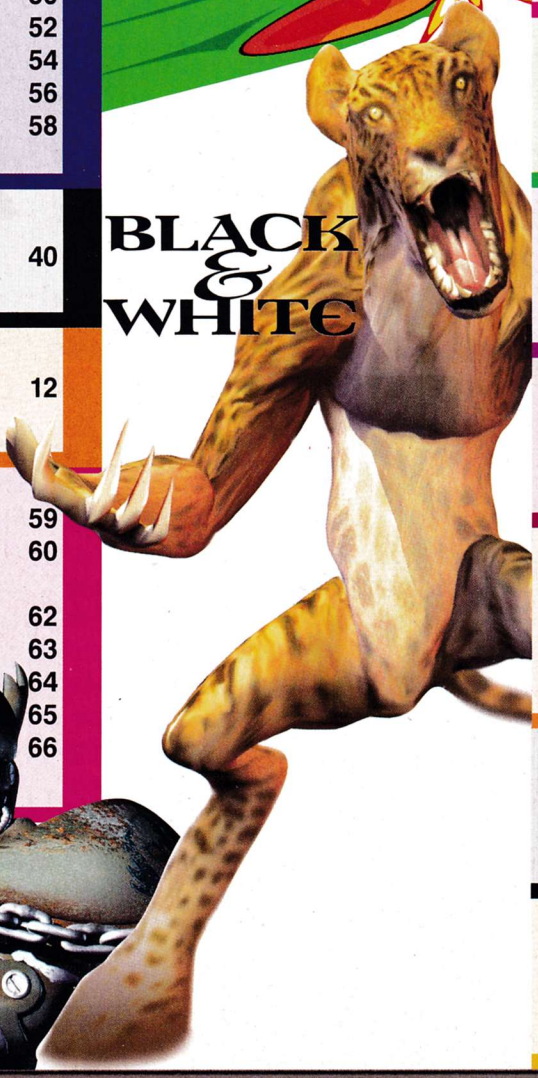
Ролеви игри у нас? Може би... 12

PLAYSTATION MANIA

PS Mania 59
Getaway 60
Юнко Кавано за Shadows of Memories 62
Quake III: Revolution 63
C-12: Final Resistance 64
Libero Grande International 65
Crazy Taxi 2 66







CHEATS

Serious Sam, Cossacs: European Wars
Three Kingdoms: Fate of the Dragon 67

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 68

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 71

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed News 72

SOFTWARE

Explorer.redefined 74
System Commander – един вълк, много кожи 76

CREATIVITY ZONE

flashforward2001 – flash film festival 78

HARDWARE

Нашата памет си търси наследник 80

PC MANIA®

БРОЙ 5 (37), МАЙ 2001

Редакция

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Автори

Александър Бойчев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Иван Атанасов
Ивелин Г. Иванов
Лили Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Роро
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Симеон Христов
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Ъпгрейд

Canadian Technology
http://www.cantech.bg

Дискът е произведен от

CHSL България

Със съдействието на

CHSL Holdings

C&C RENEGADE

стана first person shooter!

Добри вести за всички любители на триизмерните екшъни. В последния момент Westwood Studious решиха, че дългоочакваната пуцалка Command&Conquer: Renegade трябва да бъде first person shooter. Първоначалното намерение на фирмата беше играчът да вижда своя герой в цял ръст по подобие на игри като Heretic 2, Tomb Raider, Drakan, Blade of Darkness и т.н.

Смяната на перспективата е една от основните причини за поредното закъснение на играта, която по последни данни трябва да се появи през юни. Westwood Studious изглежда са прозрели, че third person action-ите вече не се радват на толкова висока популярност, колкото по времето, когато Лара Крофт изживяваше своите звездни мигове. Безспорно е, че first person перспективата дава многократно по-прецизен контрол при стрелба и че това ще направи C&C: Renegade доста по-динамична.

В играта поемате ролята на Nick "Havoc" Parker – командос от силите на GDI (т.е. от "добрите" :-)), който се появява като бойна единица и в оригиналния стратегически вариант на Command&Conquer. Той ще разполага с разрушителен арсенал, благодарение на който ще трябва да осуети пъклените планове на "лошите", известни повече като Broderhood of NOD. Освен стандартните оръжия Nick Parker ще може да управлява и различни превозни средства от C&C, като пустинно бъги, "стелт"-танк, харвестър и т.н. Интересен момент в играта са зоните на поражение по тялото на всеки противник. Те ще са между 12 и 16 на брой в зависимост от вида на гадината. Когато гръмнете вражеския войник в някоя от тях, той ще реагира по специфичен начин и ще губи различен брой точки от своето здраве.

Друг важен момент в C&C Renegade е неограниченият брой противници. Из нивата постоянно ще се пръкват нови и нови бойци на NOD, така че постоянно да сте под напрежение. За щастие в тази битка няма да сте сам. Тук-там ще се появяват съюзнически командоси от силите на GDI, които ще можете да управлявате.

Така че потърпете още малко, C&C Renegade се очертава да бъде смазващо добър екшън.

Морган Кроу

ИЗБЕРЕТЕ ЛИ НУЖНАТА ВИ КОМПЮТЪРНА КОНФИГУРАЦИЯ, В CANADIAN TECHNOLOGY получавате я до 30 минути

Защо **CANADIAN TECHNOLOGY** са все по-предпочитан партньор в света?

Всеки наш компютърен магазин – в Канада или във Франция, в Швейцария или Куба, а сега и в България, предлага голям избор от 3200 **"tested by"** компоненти и различни видове конфигурации.

ВЕРНИ НА ПРИНЦИПА "КОМПЮТЪР ЗА ВСЕКИ ДОМ", в **CANADIAN TECHNOLOGY** предоставяме консултация и улеснения при покупката, съвременен нисколихвен лизинг, всекидневни промоции с бонус за клиента и 24 часов сервиз.

ВСЯКА НОВОСТ В КОМПЮТЪРНИЯ БИЗНЕС СЕ ПРЕДЛАГА ВЕДНАГА В **CANADIAN TECHNOLOGY.**

CANADIAN TECHNOLOGY
IN BULGARIA

Компютрите променят света. CANADIAN TECHNOLOGY променя бизнеса с компютри.

ОКО ДА ВИДИ, РЪКА ДА ПИПНЕ

София 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, вх. А, Б, В; тел.: (02) 292 5301, 292 8843, 292 4981, 920 9390, 920 9391;
София - ТехноМаркет „Европа“ - жк. Дружба, бул. Искърско шосе 7, тел.: 9101 94 47, 9101 91 39;
www.cantech.bg. E-mail: info@cantech.bg
Бургас - Online-магазин - ул. Хр. Ботев 48 (сградата на ДНА); тел.: 056/ 840 655, 811 107; E-mail: office@komplex2000.com
Стара Загора - Media Studio - тел.: 042/ 600 149; ул. Д. Асенов 94 (комплекс Форум); E-mail: emil@stz.orbitel.bg
Варна - SSI - ул. Воден 5; тел.: 052/ 600 500; E-mail: bokho@ssi.bg
Велико Търново - ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; тел.: 062/ 21 821, 620 153; E-mail: pstanchev@yahoo.com

EMEDA DESIGN

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

СЪБИТИЯ.БГ

COUNTER-STRIKE FOREVER!

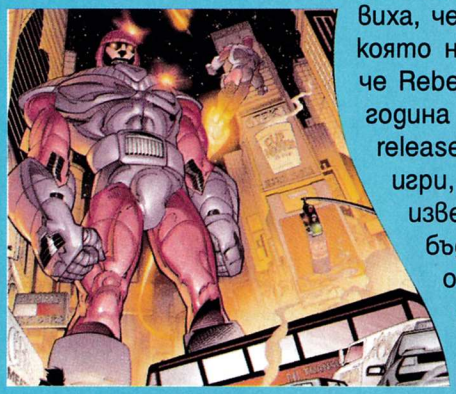
COUNTER-STIRKE ТУРНИР

През изминалия месец се проведе невиждан турнир по Counter-Stirke с награден фонд от 4000 лева. Мястото на срещата беше в най-новия и най-голям в България геймърски клуб "Мрежата" от веригата "Виртуален Свят" (*www.virtualworld.bg*). Организатори на събитието бяха геймклуб "Мрежата", Headoff G.I. и списание PC Mania. Взеха участие 70 тима с по пет играчи всеки. Събраха се играчи от цяла България, като тук беше приложена уникална схема за записване по места. И този път старозагорската Counter-школа успя да надделее, победители станаха [SS] Force, които успяха да отстранят другия фаворит Aquariuma2 (AKB), също от Стара Загора. Почетното трето място завоюва отборът на Top Gun, Добрич, а четвърто място взе Dream Team от Добрич. Хитра бе идеята на организаторите за отразяване на битките – в намиращата се срещу клуба дискотека "Окото" бяха инсталирани две видеостени, като броят на кибиците беше константно висок. Дай боже повече такива турнири!

WIERD

СЪДИЯТА ДРЕД, SPIDER MAN И X-MAN ЩЕ СЕ ПОДВИЗАВАТ НА МОНИТОРА

Спомняте ли си екшъна със Силвестър Сталоун Judge Dredd. В него Дред изпълняваше функциите на специален агент, съдия и убиец в едно технотронно и модерно общество. Сега пичовете от Rebellion обявиха, че работят над игра по филма с работното заглавие Dredd Versus Death, която най-вероятно ще бъде стандартен first person shooter. Да се надяваме, че Rebellion ще продължават да пускат игри със супер герои, тъй като преди година купиха правата на фирмата за комикси 2000 AD. А пък в един от press release-ите на Activision пишеше, че в най-скоро време ще се появят няколко игри, вдъхновени от Marvel Comics. В тях ще можем да се насладим на всеизвестните супергерои Spider-Man и X-Men. Играта за Spider-Man щяла да бъде изцяло триизмерен аркаден екшън, в който няма да има нито грам ограничения. Ще имате пълна свобода на действието из Манхатън, където ще трябва да се изправите срещу всички по-известни врагове на Човека Паяк. Авторите от Activision уверяват, че двете игри ще се появят съвсем скоро и да се надяваме, ще изглеждат доста добре!



STRATEGY

ВТОРО ПРОДЪЛЖЕИЕ ЗА ZEUS!

Zeus: Master of Olympus ще има второ допълнение, което ще се казва Official Expansion: Poseidon. В новия add-on събитията ще са на Атлантида, която според легендите е погребана завинаги на морското дъно. Ще има много нови чудовища и богове, както и други древни цивилизации. Sierra Studios уверяват, че expasion-ът ще излезе към средата на лятото.

И RED ALERT 2 НЯМА ДА ОСТАНЕ БЕЗ ADD-ON...

Westwood Studious обявиха, че вече усилено се потят над масивен mission pack за Red Alert 2. След като пуснаха 8 тарраска, сега се решили да ги съберат в едно и да направят нови кампании. Те ще се появят някъде през есента и в тях ще има нов сюжет. Ще можете да застанете зад фракцията на министър-председателя Yuri, който е избягал от Съюза и иска да избива мегаломанските си комплекси сам с помощта на мощните си познанания в психотехнологиите. Ще имате на разположение много нови бойни единици, като снайперистите Virus, мутантите Brute, новите подводници Boomer и модифицираните harvester-и Slave Miner. От Westwood Studious обещават, че ще можем да гледаме около 60 минути филмчета и да играем дори на Луната...

XTREME

ACTIVISON ОБЕЩАХА TONY HAWK'S 3!

Преди няколко дни хората от Activison обявиха, че усилено работят над продължение за Tony Hawk's Pro Skater! За радост Tony Hawk's 3 ще излезе за всички платформи, включително и за PC. В новата версия ще има нови прота, скейтове и екипировка. Има добавени и арени – Skater's Island в Middleton, Rhode Island, Rio, Los Angeles, Canada, Tokyo, Paris и много други. Саундтракът отново ще е размазващ, а водеща банда отново ще е Rage Against The Machine! Кога ще се появи Tony Hawk's 3 обаче още не е ясно...

IT'S TIME TO KICK SOME ASS

НОВИ RUNE-ОВЕ И ТО СКОРО...

Авторите на Rune уверяват, че на 24 април ще можем да видим продължението на скандинавския екшън – Rune: Halls of Valhalla. Add-on-ът вече е завършен и в момента се правят бета-тестове. Halls of Valhalla ще бъде мултиплейър, deathmatch-focused продължение на сагата. Той ще се разпространява и като standalone, и като expansion. В Halls of Valhalla ще намерите два нови типа игра – Headball и Arena, нови карти и гадове, включително три нови player models на жени. Дочуха се и новини за новия Rune Gold. Крайният срок за излизането му е някъде през средата на август. Новата версия ще съдържа оригиналната игра, Halls of Valhalla и нещо, все още необявено от авторите... Ще видим какво ще излезе...

РАБОТИ СЕ ВЪРХУ SOLDIER OF FORTUNE 2

Вече освен старите слухове, се появиха и официални факти за задаващия се турбореалистичен екшън SoF2. В новото продължение ще можем да се порадваме на доста добра графика, която направо издухва с качеството си старата. Графиката на оръжията и моделите във втората част ще са с около десет пъти повече текстури, отколкото в оригиналната игра. Моделите ще могат да правят лицеви мимики и зоните по тялото вече ще са 30 вместо 12. Друга интересна новина е, че повечето мисии ще са базирани на живота на истински Войник на Съдбата – John Mullins. Той се е бил в Корея, Виетнам, Персийския залив и т.н. Общо взето гърмяна пушка. Играта е правена на Quake 3 енджин, а системата за управление на противниците е ICARUS AI (като до болка известните ни рейсове). Тя прави противниите ви доста по-бързи, ловки и хитри (за разлика от рейсовете). Лошата новина е, че SoF2 няма да има мултиплейър, но вероятно ще се появи някакъв пач по-нататък. А по последни данни самата игра ще излезе в края на лятото.

ROLE-PLAY

НОВИ РОЛЕВИ СВЕТОВЕ ЗА PC

Black Isle Studios обявиха, че усилено работят над нова ролева игра – Torn. Тя ще ползва LithTech 3. Това е третата версия на прилагания досега само в 3D екшъни графичен енджин. Изготвя се от екипа на Planescape: Torment и Icewind Dale и ще е със системата за битки на Fallout – S.P.E.C.I.A.L. Black Isle Studios обещаха, че това е само началото на серия игри, базирани на нов свят, създаден лично от тях.

През това време Headfirst Productions обявиха, че работят над игра на тема Deadlands. Това е силно нашумял напоследък фентъзи свят в Америка. Headfirst са купили правата на pen'n'paper RPG-то и се очаква скоро да видим тяхното творение.

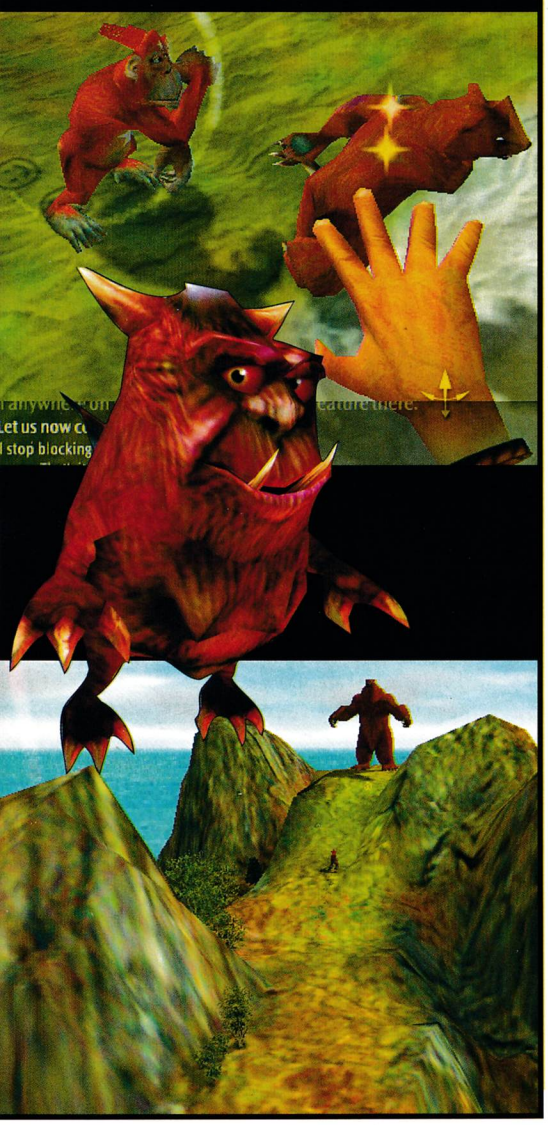
ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МАЙ

Deus Ex GOTY - EIDOS
Disciples 2 - STRATEGY FIRST
Independence War 2 - INFOGRAMES
MechCommander 2 - MICROSOFT
O.R.B. - STRATEGY FIRST
Steel Soldiers - EON DIGITAL
Myst 3 Exile - UBI SOFT
Myst 3 Collectors Edition - UBI SOFT
Dragon Riders - UBI SOFT
Top Shot 2 - ACTIVISION
World is Not Enough - EA
Silent Hunter II - UBI SOFT
Arcanum - SIERRA
Desperados - INFOGRAMES
Train Simulator - MICROSOFT
Shogun: Warlord Edition - EA
Peacemakers - UBI SOFT
Destroyer Command - UBI SOFT
Throne of Darkness - SIERRA
Baldurs Gate 2 Expansion - INTERPLAY

Това са официално обявени срокове. Екипът на списанието не носи отговорност за промени :))

Това е една от малкото игри, които ме накараха да се почувствам така, сякаш съм се върнал в доброто старо време на геймърската епоха...

BLACK & WHITE



Не знам дали някои от вас са се замисляли защо все по-често трънката от джиткането се губи. Преди няколко години, когато излизаше поредната нова геймка, всички се чудехме какво ли чудовище се крие в директорията с "огромния" за времето си обем от десет мегабайта. :-) Всичко беше някак различно, а конвейерът за игри все още не работеше с пълна сила. Сигурно ви звуча доста старомодно, но наистина беше така. Нямаше игри, които да си приличат като две капки вода. Нямаше недоволни, а ако такива случайно се появяваха, просто бяха от хората, които никога не играят...

Подобни неща се въртяха в главата ми, когато пусках Black & White. Обзело ме беше чувството за нещо ново и неочаквано, за нещо различно и необяснимо. Спомням си как преди около три-четири години бяха плъзнали разни слухове, че се прави безумна игра, която ще разбие всички представи на геймърите. Говореше се, че неин автор ще е прочутият гейм-дизайнер Питър Молиньо, който се споменава наравно със създателя на легендарната Civilization Сид Майер и "бащата" на DooM Джон Ромеро. Какво ли не се изписа и издума по темата. Някои дори говореха, че загадъчната игра вече е готова. Други пък мислеха, че никога няма да излезе. Общо взето всеки си имаше мнение по въпроса.

Целият този шум и заглавията, които съм виждал до момента, ме накараха да очаквам тази игрица с огромно нетърпение. Нетърпение, което се беше свило на топка в стомаха ми и плавно излизаше все по-нагоре с приближаването на датата, когато Black & White трябваше да се появи на бял свят. И ето че денят дойде. Седнах пред PC-то си, оправих стола, монитора, клавиатурата, загасих лампата, дръпнах пердетата... Точно както едно време.

Това, което се откри пред мен, беше нещо наистина грандиозно. Представих си как разни хора са се бъхтали над четири години и усещах как започвам да се чувствам малък и нищожен. Тази игра ме грабна толкова силно, че после около 12 часа не станах от стола, а заживях в света Eden (или Едем, ако така ви звучи по-добре). И сега искам да споделя с всички вас всичко, което толкова ме впечатли, принуди ме да си затворя устата (което не е никак лесно :-)) и ме накара да се почувствам като едно време.

Така да бъде! Започваме...

Едем. Рай. Свят, където живеят доста хора. Свят, където всеки е благословен. Свят, колкото интересен, толкова и скучен. Всичко в него е мирно тихо и блажено. Какво ли могат да правят стотиците племена, разсеяни из островите на тази планета, освен да градят комунистическото общество, естествено. :-) Сигурно се досещате, че когато мирът и разбирателството завладеят раждащото се утопично общество, се появяват и хищните империалистически акули, уж демократи и други смутители на тази малка идилия. Оттук нататък нещата са ясни – демократите взимат властта с "нежна" революция на 10 ноември 1989-та. :-)

Какво си въобразявате, естествено че и на Едем си имат подобен ден. Това е денят, когато идват Магьосниците. Незнайно откъде и как в един момент се появяват

ЖАНР: UNIQUE

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Lionhead Studios, Electronic Arts
http://www.bwgame.com

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/2000
600 MB free HDD, DirectX 7, 8MB 3D Video

много, разярени и империалистически настроени магьосници, които се опитват да подчинят мирните труженици и труженички, обитаващи този свят. Те така успяват да промият мозъците на всички пионерчета и чавдарчета, че те в един момент ги вземат за богове и започват да им се кланят.

И все пак нали знаете, че човешката алчност е голяма работа. Едем се оказва тесен за толкова същества с болни амбиции и маговете започват да се бият един срещу друг за надмощие. След доста мелета на Едем са останали богове, колкото пръстите на ръката на шлосер. Властелините на този свят решават вече да не си цапат ръцете с кръв и да създадат същества, които да се бият на тяхна страна. Речено – сторено. Маговете създават свои божествени зверове и сраженията отново се възобновяват... Въпросът е един:

Кой ще владее Едем?

Иде реч за нещо, което не сте виждали, не сте чували, дори не сте си представяли, че може да се направи в компютърна игра. Става дума за Black & White! Новото творение на чичо Молиньо (абе, едно не мога разбера – защо, за Бога, всички го споменават толкова често, включително и аз, като едва ли на много хора им пука кой е той :-)). И аз самия вече не знам откъде да започна... Нека да е с техническите подробности.

Ако говорим за саундтрака на играта, бих казал, че Black & White взима моя приз за най-добра геймзика. Тя е динамична и истинска, а не е просто някакъв фонов циклеж. Променя се според ситуациите, в които попадате, и няма момент, в който да дразни. Всеки персонаж е озвучен перфектно и супер реалистично. Общо взето по отношение на музиката Black & White определено значително изпревари другите игри, излезли напоследък.

Въпреки че е адски добра, графиката не е сред нещата, които правят Black & White маниашки хит. Тя доста напомня Giants: Citizen Kabuto, но си личи, че авторите са добавили и 3D-забавител и значително са натоварили околната среда с допълнителни детайли. Не че това е лошо, но просто доста затормозява машината. Друго неприятно нещо в графиката е, че не можете да си променяте Drawing Distance-а и всичко изглежда хиперръбаво от далечна дистанция, дори на 1024x768 с пълни детайли. Въпреки всички тези лошотии, които наговорих за графиката, тя си остава първокласна, но просто бледнее на фона на всичко останало...

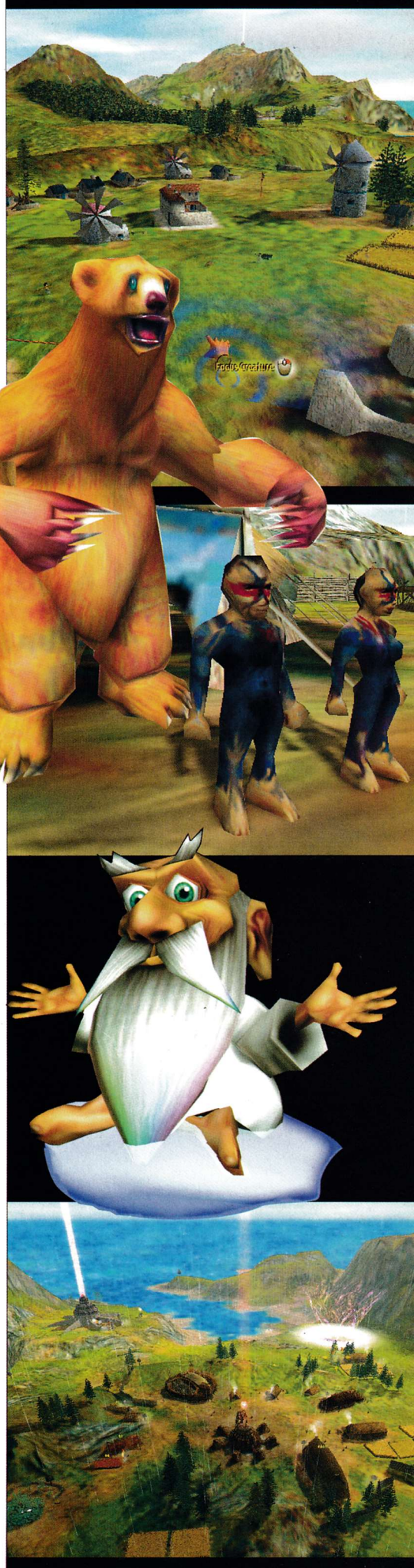
Ще се опитам до ви обясня каква точно е целта в играта, въпреки че за крайна цел трудно може да се говори. Ще започна с това, че вие

поемате ролята на истински Бог

А всяко божество се появява в момента, когато има поне един човек, който да вярва в него. В случая това е едно семейство, изпаднало в беда, което ви намира съвсем случайно (или по-скоро вие го намирате :-)). То решава да ви покаже другите хора от племето си и вие, като току що пръкнал се Бог, приемате присърце тази идея. Ето че си намерихте и първите поклонници. Постепенно ще се превърнете в истински Бог с доста последователи. Последователи, но без храм! Скоро идва и моментът, когато трябва да им помогнете да ви (си) изградят светилище. След като сте се сдобили и със свой "дом", вие вече наистина можете да се титулувате Бог. За съжаление обаче си нямате свое Свещено създание. Местните селяни ви казват, че за да намерите свое магическо животно, трябва да изпълните няколко задачи. След като се справите с тях, можете да избирате между крава, тигър и маймуна, които в началото са още бебета. По-късно ще видите и още доста различни животинки.

За какво ли са ми те, сигурно ще попитате вие. Вероятно сте забелязали, че за да вярват в нещо, хората обичат то да е материално. Тъй като вие сте просто духовна енергия, е важно да си изберете същество. То е вашето лице пред поклонниците ви. За целта трябва да направите всичко възможно то да се превърне в едно нелошо материално копие на вас самия.

Всичко това се прави много просто. Вие изпълнявате божест-



вените си задължения в облика на една ръка –

вашата ръка или Ръката на съдбата

както се казваше в един куест отпреди няколко години (В това отношение B&W напомня малко на Dungeon Keeper). Действията по време на играта се извършват с нея – магии, удари... абсолютно всичко. Пак с нея възпитавате животното си – можете да го галите, шамаросвате, храните, разхождате и т.н. Имате на разположения няколко каишки, с които разхождате магическия звяр – на ученето, на любезността и на агресията. Всяка една от тях влияе на държанието му по различен начин. Например ако направите определено заклинание, а в момента държите животното си с каишката на любезността, магията ще стане, но вашият питомец няма да я запомни. Ако обаче направите същото с каишката на ученето, звярът ще попие всичко като гъба! Благодарение на този нашийник, свръхестественото създание трупа опит в зависимост от вашите действия и околния свят. То ще се учи да танцува, лови риба, да яде, пие – общо взето всичко, което може да възприеме едно нормално животно (особено ако е и циркаджийско :-)).

Но свещеното същество не е нормален звяр. То може да помага на населението, да се бие с чужди животни и да прави невероятни неща, с които да впечатлява невярващите хорица... Общо взето се оформя като един Бог на два крака, който расте, развива се и се учи. Сигурно ще ви е интересно да научите, че при проектирането на различните животни и техния изкуствен интелект, екипът на Питър Молиньо е ангажирал и група психолози. Твърди се, че магическо създание постепенно придобива специфичния нрав на геймъра, който играе. За целта обаче май ще е нужно да си заделите някоя друга свободна седмица, в която да не правите нищо друго. :-)

Но не всичко в играта се върти около вашето Животно. Много хора си мислят, че Black & White е просто малко по-сложно тамагочи. Но те силно се лъжат!

B&W НЕ Е НИКАКВО ТАМАГОЧИ!

Тя е доста обърканa в жанрово отношение игра. Освен че ще се занимавате с Животното си, ще трябва да се грижите за своите простосмъртни последователи. Отговорен сте за техния живот и благоденствие, а освен това трябва да поддържате вярата им на високо ниво. Налага се и да се занимавате със стратегия. Трябва да планирате как да разпределите ресурсите си, как да унищожите вражеските божества и да се разправите с техните Животни.

Споменавайки врагове, се сетих, че още не съм ви казал каква е цялостната цел на играта. Общо взето Black & White не свършва – има над 400 мисии, които според мен не се минават за по-малко от два-три месеца. Във всяка от началните задачи ще трябва да се занимавате с различни аспекти от играта. Първата мисия е обучаваща, ще се тренирате как да шавате по картата (което не е много лесно :-)), как да се биете, как да помагате на хората и т.н. Движението наистина е малко сложно, но след 3-4 часа се свиква.

Друго затормозяващо нещо в играта е, че ще ви се наложи да се занимавате със стотина неща едновременно. Имаше моменти, в които просто трябваше да тегля една майна на Животното си и почвах да се занимавам със своите

вярващи и врагове. Струва ми се, че ако авторите бяха сложили единдва жанра по-малко в играта, тя щеше да бъде по-сполучлива. :-)

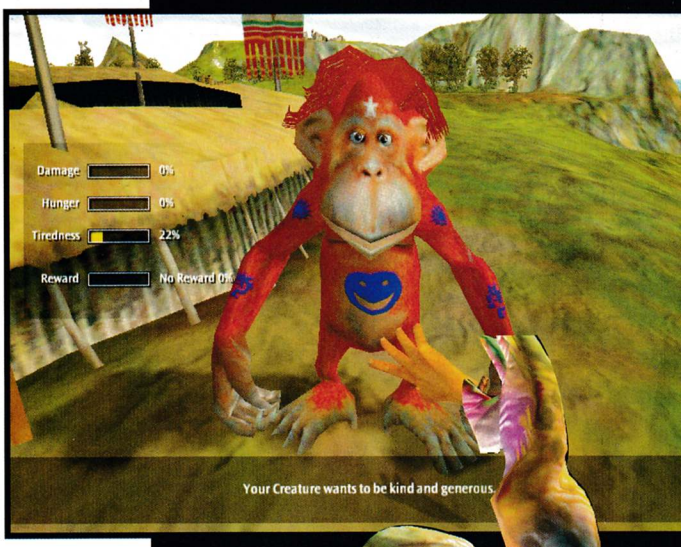
Най-оригиналното нещо...

...е това, че всеки Бог и неговото Животно са суперразлични индивидуалности. Почти сигурно е, че след четвъртата-петата мисия е невъзможно да има две еднакви божества или животни. Преди малко ви казах, че ще трябва да поддържате вярата на народа си. Да, но не ви казах как става това. Има стотици начини да го направите. Ако искате да ви обичат, правете само добрини и ще събирате все повече и повече фенове. Ако обаче искате те да изпитват страхопочитание към вас, просто убивайте хора, мъчете ги и ги дръжте гладни. Можете и да се правите на небрежен и отново да има хора, които да ви вярват. Каквото прави играчът, това ще прави и Животното му. Внимавайте какво вършите, защото един убит от вас е равен на трима ликвидирани от Животното. В случай че колите наред, звярът ви също ще почне да се гаври с хората – също като вас.

Но какво ще правите си е ваша работа – в зависимост от това се мени и сюжетът на играта. Всъщност бяхте ли виждали геймка, която да се нагажда по вас, а не вие по нея? Поне на мен не ми се беше случвало до излизането на B&W. Ако изберете да сте Големият Лош Бог, по-нататък можете да се сдружите с други свръхестествени изроди и да тръгнете срещу добрите. Ставайки гаден, животното ви също се променя, включително и на външен вид. Например Кравата се сдобива с кървясали рога, които са дълги и доста остри. Милото същество, познато от опаковките на шоколад "Милка", почернява, а копитата му стават най-брилянтния уред за мачкане на невинни хорица. Какво да се прави –

Направо Луда крава :-)

Всичко е адски адаптирано към поведението (личността) ви. Няма да се налага да сте лошковец и въпреки това в някоя мисия да се правите на Майка Тереза и да помагате на безпомощните... Друго нещо, което е безумно оригинално, е начинът за правене на магии. Специално за целта е разработена технологията gesture system, която следи движението на мишката и познава командата само по траекторията, която описвате с показалеца. Например, когато задържите десен бутон и придвижите вашата божествена ръка под формата на спирала, ще активирате магиите си. Ако след това нарисувате сърце във въздуха, ще включите заклинанието за лекуване. Ако опишете буква "S", ще активирате магията за храна и т.н. Всичко е направено супер и поне досега грешка в тази система не съм открил.



Освен това ще трябва да се грижите и за вашите най-верни последователи. Когато те се молят пред храма, ще трябва да им носите храна и да ги оставяте да спят, иначе си умират фанатизирани насред светилището. В замяна те генерират мана, която ви е нужна за правенето на чудеса и магии. Тя е едно от най-важните неща в B&W, тъй като е единственият източник на енергия, която ви е необходима да се отбранявате, нападате или да помагате на хората в нужда.

Ще кажа малко и за интерфейса. Менютата са доста неудобни, а най-калпава е системата за записване, която може да скъса нервите на човек. Но май това е единственият досаден проблем в B&W. Иначе играта има доста сполучлив мултиплейър, в който може да сбиете вашето животно със звяра на някой приятел или на компютърен противник.

Като изключим бъгавата графика и доста куция интерфейс, Black & White определено е изключително новаторска. Такова разнообразно и мащабно нещо просто не е излизало в последните години. Единственото леко смущаващо нещо е многообразието от жанрове, които са омесени. На моменти това обърква, но нищо, ще свикваме, натам вървят нещата през новия век.

Орлин Широв

Ролеви игри у нас? Може би...

След всичко, което прочетохте в предишните два броя на списанието, мисля че е нормално всеки от вас да се зачуди къде и с кого да поиграе. Освен това добър въпрос е на какво да поиграе. Има много варианти, повечето от които обаче не са приемливи. Защо? Отговорът е доста лесен, въпреки че ако ви го кажа, вероятно ще бъда обвинен в яростна антипатриотщина. Отговорът е: защото сме в България. Просто в нашата мила Родина няма как да се издаде добра ролева игра.

Излезе Здрач над Ендивал. И какво? Веднага се навъдиха разни хора, които да доработват бойната система, почнаха да търсят кусури и т.н. Всички тези доработки обаче бяха публикувани на *http://rpg.hit.bg* без съгласието на авторите. И сега логичният изход от нещата не е съвсем ясен. Като система за игра Ендивал хич не е лоша. Не е лоша, най-малкото защото просто не сме виждали други системи у нас. Защото как ще различим качественото от некачественото, без да сме видели и двете.

Засега Ендивал остава най-приемливият вариант за игра въпреки кусурите и проблемите си. Ако авторите бяха се учили от западните системи, щяха да забележат, че не може да се пишат 288 страници за някакъв свят, който е обяснен на 3-4 странички в тухлата. Как ще се ориентират играчите? За пример само ще дам Dungeons & Dragons. Има цели книги на тема "Историята на Forgotten Realms" – светът, където се развиват действията. Така че историята също е проблем на Ендивал.

В такъв случай какво е силното, сигурно бихте попитали вие? Ами силен е ентусиазмът за направата на нещо толкова грандиозно. Силна е смелостта, защото хич не е лесно да пуснеш първата българска ролева игра. Силно е и одобрението от феновете и читателите на ролеви игри, а не критичните и понякога доста глуповати коментари на различни лъжеспецове и лъжеапостоли...

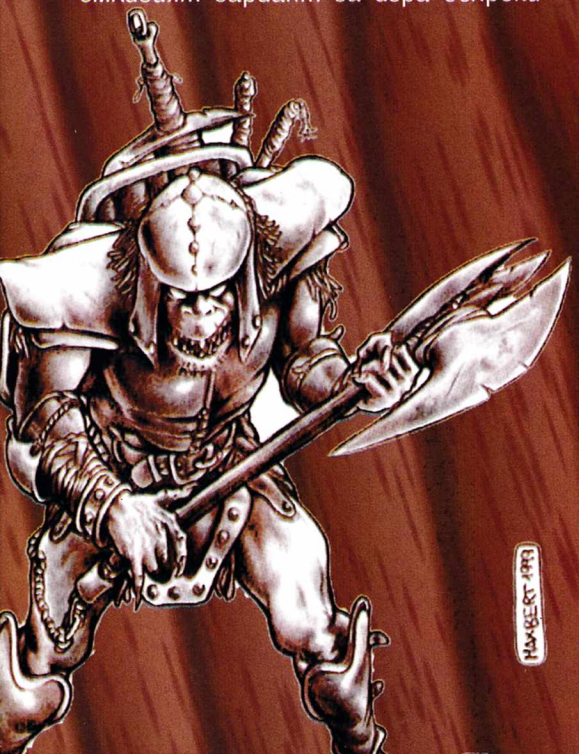
Аз лично бих ви посъветвал нещо:

Играйте Dungeons&Dragons

Хората са изпитали стотици системи и вследствие на това се е наложила D&D, а не някакви други усложнени варианти. Единственият проблем е, че още я няма на български език. Защо D&D е толкова популярна? Защото добрата система не е силно реалистична и сложна математически. D&D е лесна, достига поносимо ниво на реализъм и може да се играе лесно и без особени затруднения, дори когато не си "на ти" с висшата математика.

Ако наистина ви се играе D&D, бих ви препоръчал няколко неща. Първо посетете форумите на *http://rpg.hit.bg* и задавайте въпросите си в частта за D&D. После можете да отидете на някой от следните линкове, в които има маса интересни неща. А докато видим D&D на български, учете английски, сваляйте книгите с правилата и играйте.

Орлин Широв



http://www.the3rdmonster.com

Това е сайт, пълен с полезна информация за третата ревизия на системата. Най-добре обаче играйте по втора.

http://www.3rdedition.org
http://www.rpgplanet.com/dnd3e

Два други сайта с информация и разни екстри за третата ревизия на D&D.

http://rpgx.rpgconsortium.com/mebers.cfm

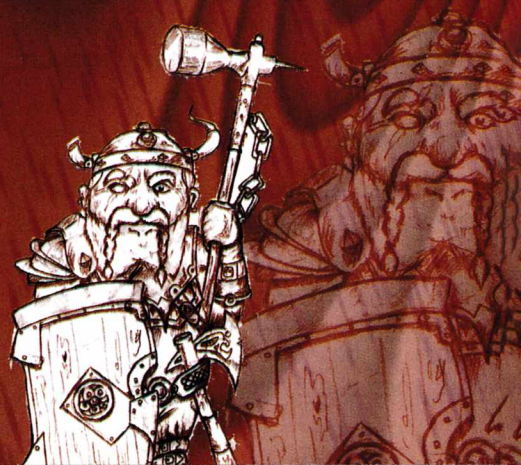
Супер много линкове към разни полезни ролеви сайтове.

http://www.rpgarchive.com

На този адрес можете да намерите доста готови приключения, които да разиграете с приятелчета.

http://adndmonsters.justwarez.net

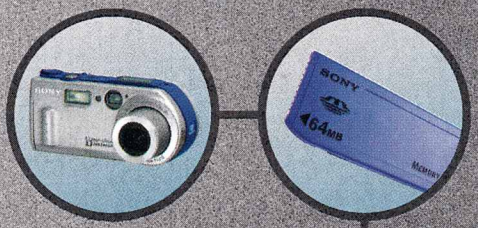
Леле, мале! На този сайт има всичко. БЕЗПЛАТНИ книги с правила за играча и за Dungean Master-а. АБСОЛЮТНО ВСИЧКО, излизало за втората ревизия, и то без да се бръкнете нито лев!



Cyber-shot
Digital Still Camera

Най-малката дигитална камера на Sony с 3,34 мегапикселов чип.

Тя е почти толкова малка, колкото две кибритени кутии, но може да прави по-вече неща от повечето големи. Говорим за Sony Cyber-shot DSC-P1. Със своя 3,34 мегапикселов чип и 3x оптично увеличаване тя прави невероятно контрастни снимки! Понякога дори може да забравите, че в ръцете си държите дигитална камера. А благодарение на модула за MPEG, можете да заснемете дори кратки филмчета! За съжаление, Sony Cyber-shot DSC-P1 не може да снима себе си. Това е толкова жалко, защото едва ли пред обектива ви ще попадне нещо по-красиво.



go create

SONY

MEMORY STICK

www.sony-europe.com

Войнстващите червеи се завръщат с твърдото намерение да превърнат интернет в свое бойно поле! Но дали наистина ще успеят да го направят, двоуми се заклетият worms-фен Георги Пенков...?

WORMS WORLD PARTY

Поредицата с ключова дума Worms вероятно е една от най-популярните акрейд-игри, в които няма и грам 3D-графика. С появата си през 1994-та играта на Team 17 (вероятно вдъхновена от Scorched Earth) предизвика тотално вманиачаване на стотици хиляди фенове. Последваха Worms Reinforcements (1995), Worms United (1996), а през 1997-ма Worms II направо изби рибата повсеместно. Беше логично да очакваме и Worms Armageddon (1999-та). Играта, която представям в момента, честно казано ми дойде малко изненадващо и не очаквах да се появи в този си вид. Това е следващата порция червеи: Worms World Party.

За пореден път става дума за добре познатите ни войнстващи мекотели. Каква е причината да се сбият остава загадка, чийто отговор вероятно е известен само на Анди Дейвидсън – бащата на Worms. Team 17 твърдят, че WWP е следващото ниво в развитието на Worms. Според мен обаче освен подчертано интернет-ориентираните нововъведения, които изпъкват в тази нова серия, май няма почти нищо, което би извисило рязко Worms Wolrd Party над Worms Armageddon.

Геймплеят няма да изненада никой от старите фенове. Червеите си се стрелят със същата настървеност, използвайки познатите от Worms Armageddon оръжия. Терените също не могат да се похвалят с някакви новаторски елементи – worms се разхождат из познати местности. Наистина е неприятно, че хората от Team 17 не са сметнали за необходимо дори да попреработят старите background-схеми и по време на стандартната игра WWP не оставя впечатление за нов продукт. Разбира се, играчът може да избере някой от двайсетината статични декори, които внасят някакъв елемент на разнообразие.

Все пак има доста мисии, на които дизайнерите са обърнали достатъчно внимание и вероятно точно тези нива ще са най-интересни за старите играчи. Те биват два вида – съответно за единичен гангстер и банда злодеи. Във втория случай участващите отбори могат да бъдат управлявани само от хора, тъй като очевидно един компютърен тим ще има сериозни проблеми, докато разбере и осъществи целите на по-сложните мисии.

Действието на всяка от задачите се развива на уникален, нарисуван специално за целта терен. Ако все пак някой реши, че иска да сътворите собствено игрално поле, той ще има на разположение един доста читав terrain editor. В него може да бъде заредена произволна BMP- или JPEG-картинка, която се използва за шаблон. Впоследствие се определя стилът на терена (т.е. как да се оцвети шаблонът), броят на обектите и рампите по него, нивото на водата и дали да има ограничения по

ARCADE STRATEGY

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD

Team 17 / Titus / Virgin Interactive

http://wwp.team17.com

http://www.globalworming.net

системни изисквания

P 100 MHz, 32 MB RAM, 2 MB Video card

краищата му.

Начинаещите ще имат възможност да се самообучат с помощта на подобрените training-мисии, където играчът може да се научи не само как борави с набора от оръжията, а и на някои стратегически умения. Тренировките биват два вида – за време и за способности. При първите е важно да се изпълни малка мисия за възможно най-кратко време (например: прелети над всички цели и ги взриви в рамките на 40-на секунди). При тренировките за способности играчът се учи на точна стрелба, правилно разпределение на наличните оръжия и т.н.

Вероятно най-забележителната новост е т.нар Wormpot – опция, позволяваща бърза промяна на игралните параметри. Преди започването на всяка игра избирате

комбинация три икони по начин, наподобяващ на комарджийска ролетка. Впоследствие всяка от тях влияе на битката между червеите. Някои от по-интересните са: nonstop crates (през цялото време валят сандъци с оръжия), high damage (даден клас оръжия стават по-смъртоносни), shooting does not end turn (може да издевателствате над противника многократно, докато ви свърши времето за ход). Тъй като бройката им е доста голяма, разнообразието в Worms World Party идва именно оттук.

WWP запазва стандартните конфигурации на игра (Beginner, Intermediate и Pro). Освен това има и няколко алтернативни конфигурации за заклетите wormer-и, пресъздаващи условията от Worms Armageddon и Worms 2. Забавни са и мисиите за single player, които са 40 на брой – всяка с различен art и цел. Може да се играе и специална Deathmatch игра, в която ми се наложи да срещна моя тим с четири отбора, всеки един от които се опитва да свети маслото на червеите ми.

Що се отнася до рекламирания online-гейминг, той не блести с някакви невероятни възможности. След като се свърже със сървъра на Team17, играчът попада в среда, наподобяваща IRC – с chat стаи, всяка от които предполага определени условия на игра (има и разделение на начинаещи и експерти). Всеки играч е представен с флагчето си и по този начин може да изберете националността на хората, с които ще играете.

Хрумването, което наистина ми допадна, се казва Wormopedia. Представлява своеобразна енциклопедия, в която са описани всички оръжия, powerup-и, някои основни техники (като например видовете скок) и дузина любопитни факти, включително слухове и случки, свързани с историята на Worms. Началните менюта в игра са прерисувани и са вкарани няколко нови музикални парчета, както и много допълнителни икони за гробовете, звукови банки за разговорите на червеите и подобни дреболии.

Странно е, че Team 17 не са предвидили опция за смесени отбори (тоест част от червеите да са компютърно управлявани). Би било чудесно, ако имаше и някакъв интерактивен момент по така или иначе доста статичните терени. Тъй като все пак става дума за Worms и в някаква степен съм пристрастен, не мога да дам крайна оценка. За мен WWP граничи с разочарование. Факт е, че Worms-одисеята се комерсиализира и Team 17 могат да бъдат почти сигурни в продажбите на още няколко продължения. Доколко обаче подобна маркетингова схема е добра за славата на самите червеи, е доста спорен въпрос.

Георги Пенков

ВИРТУАЛНА ЗОНА

GAME CLUB
INTERNET CAFE

63 PC в мрежа
интернет
по наета линия
кафе бар климатик
курсове по
MS Windows
MS Office
Java
C++
Photoshop
CorelDRAW
QuarkXPress
Page Maker
от сертифицирани
преподаватели
ж.к. Люлин 10, бл. 145
тел.: 925 99 30
925 99 30
E-mail:
virtualnazona@yahoo.com

на 13 май
ще се проведе
турнир
COUNTER
STRIKE

Rage of Mages отново оживява. За трети път се преселваме в света на прокълнатите земи, създадени от руснаците Nival Entertainment. За трети път "стомната" на братушките не се счупи.

EVIL ISLANDS
curse of the lost soul

Първата игра от серията Rage Of Mages се появи през 1998 г. под опеката на Monolith. Втората част излезе половин година по-късно, напомняше на нещо като разширен add-on, но отново ме задържа повече от седмица пред монитора. Това бяха първите две руски RPG-та, умело преплитащи два неувяхващи хита на Blizzard – Warcraft и Diablo. Имах рядкото щастие да играя на оригиналните руски версии от поредицата и да се насладя на невероятната им атмосфера. Сега пристига третата част, облечена в блестящи 3D-одежди и много (ама наистина много) нови елементи.

Как започна всичко...

Историята на играта се развива в един доста странен свят. След глобален природен катаклизъм земята започва да потъва. Най-великите магове се събират и с помощта на могъщи заклинания прикриват няколко парчета суша със защитен "щит", който ги предпазва от унищожение. На всеки един от тези острови остава по един магьосник, който трябва да го охранява. Така в първата част на играта се срещнахте с мага Стракан, а във втората се сбихте с некроманта Урд.

Оттук започват промените в играта. В третата част стартирате с един герой и нямате право да избирате неговия клас. За разлика от предишните Rages of Mages, в които вашето виртуално Аз си имаше минало и предначертана съдба, тук играчът е господин Никой – пълна нула. Събуждате се насред руините на древен храм на остров Gipath без да си спомняте нищо от своето минало. В момента, когато ви вижда, местното население се разбягва с крясъци. По всичко личи че те ви смятат за човек, наричан от тях Избраният.

Стигайки до селото, героят получава предложение, на което не може да откаже (и няма нищо общо с Ал Пачино :-)) – или ще си играете ролята на спасител, или ще ви резнат главичката. Естествено, всичко това е замаскирано с по-дипломатични приказки.

Само тук ви чакат над 50 куеста. По-нататък историята ще ви отведе и на втори остров. Предполагам (а и се надявам), че има и трети, но ми трябва още време, за да се докопам до него. :-(По пътя си ще срещате и други герои, които да присъедините към своята група, но те ви лишават от възможност да получите повече опит.

Ще ви открехна една малка тайна – не можете да пренасяте герои от остров на остров, така че за Gipath идеалната комбинация е Зак (ей-й-й, как забравих – та това сте вие) и стрелеца Ная. Чакат ви много интересни моменти, предателства, долни заговори и подливане на вода. Много често ще стоите пред екрана и ще си мърморите: "Някой ми е ял от паничката, седял ми е на столчето...".

Не ме питайте обаче кой е главният виновник за това, защото няма да ви кажа... :-)

RPG

графика	★★★★★★
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

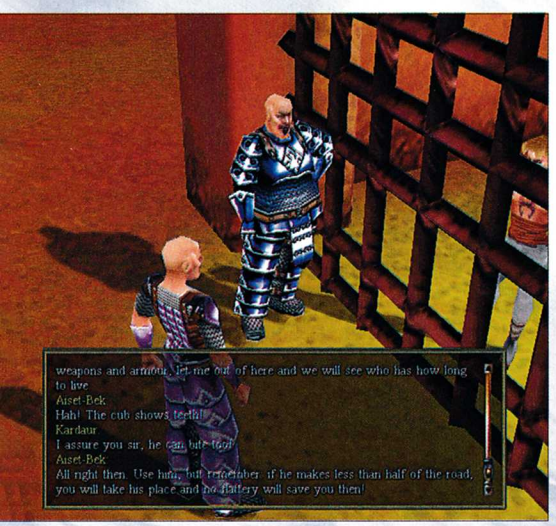
PC CD ROM

издател 1xCD
Nival Entertainment
http://www.evil-islands.com

системни изисквания
P 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K/ME
800 MB free HDD, DirectX 8.0, 16 MB Video

Новости из російского фронта...

Леле, тия руснаци не само могат да измислят оригинални продукти за приготвяне на водка (нали се сещате – от различни плодове до столове табуретки :-)), но и разбират от правене на игри. Системата за битки и магии е напълно променена. Ще имате допълнителни екстри, като Back stab damage и Critical Hits. Едва ли ще имам възможности да ви го опиша в подробности (колегата Кроу се обади чак от Америка и отсече: "Две страници и толкоз". К'во да се прави, отговорих му с "Йес сър" :-)). Имате на разположение над 20 допълнителни умения за боравене с различните типове оръжия и магии, които ви дават повече кръв или мана, увеличават тежестта, която героят може да поеме, или повишават поносимостта му на водка-менте. :-)



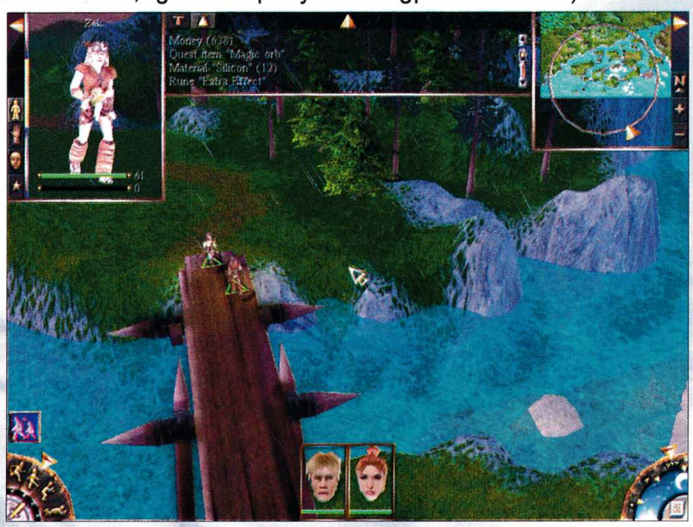
Главната особеност на играта е, че след всяка битка ще получавате опит, който ще разпределяте, както намерите за добре. Другата важна новост е, че ако станете по-добър в дадено умение, автоматично скача и количеството опит, нужно за повишаване на друго. Също така ще можете да екипирате героя си с нови предмети, оръжия и магии, само когато излезете от игралната зона.

Оръжията и магиите са наистина много на брой. "Нещата" за кòлене са стандартните брадви, мечове, ками, копия, лъкове и т.н., а заклинанията се делят на три магически школи – Astral, Elemental и Sensory Magic. Приятно нововъведение е, че можете сами да създавате своите магии, брони и оръжия. Например убивате скелет и вземате 5 твърди кокала, убивате и 10 тигъра и им сваляте кожите (Ваш'та кожа тигърска-а-а... арррргх :-)), след което си дотътряте четирибуквието до магазина на ковача. От костите той може да скове лък, а от кожите – броня. По същия начин стоят нещата и при магиите, само че при тях добавяте допълнителни руни, които увеличават дълготрайността, обхвата или силата на им. Ако дадена магия притежава руната Г+ (ех, колко гот е руните да са на кирилица :-), то тя може да бъде вложена в предмет. Представете си само лък от стомана с магията Celestial Lighting в него – направо лък-трепач.

Всъщност предположението ми, че играта е много продължителна, се гради именно на факта, че съм стигнал само до оръжията от стомана, а в миналите части на играта имаше арсенал от митрил, адамантий и т.н.

Гадинки, гадчета, гадища и малко технически данни...

"Деца, нали си знаете урока, кои са стандартните гадюхи в едно фентъзи-RPG... Гошко, кажи ти!". М-даа, ще се борите срещу орки, троли, гущери, жаби, немъртви, вълци, глигани, прилепи, хора, малки зелени човечета (нямам предвид зубърите от класа), елементали, огрета, еднорози, бла-бла-бла. Защо ли имам чувството, че няма да сте много изненадани. А, да не пропусна и драконите. :-)



Всеки противник си има своите кусури, с които ще трябва да се съобразявате. На не едно и две места ще си спомняте Commandos: Behind Enemy Lines, прокрадвайки се пълзешком зад гърбовете на противниците.

Графиката е невероятна. Дори началното меню се синхронизира с desktop-часовника ви и съответно е мрачно или светло в зависимост дали е ден или нощ. Над терена прехвърчат снежинки или капки дъжд, стъмва се и просветлява, враговете остават локви кръв (слуз, пяна, прах) след своята гибел, а като наджапате в телесната течност, оставяте червени следи по земята. Фигурите на героите са много детайлно направени и си личи, когато ръката или кракът ви е наранен. Щях да забравя една важна подробност – всяка част от тялото ви си има отделен показател за кръвта. Ако например жизнената енергия на ръката ви падне на нула, то тя се брои счупена. В този случай нанасяте удари и използвате магии много по-бавно. В играта има и нещо като headshot. Звуците в Evil Islands са почти същите като в предните две части. Не знам кой идиот е измислил след всяко убийство героят ви да казва: "Брутално, но неизбежно". Егати пацифиста. :-)

На финала ще кажа само, че не съм се кефил така на RPG, което не е правено от Bioware от точно... абе от последния Rage of Mages насам. :-)

Георги Панайотов

War, war never changes... Fallout too!

Спомням си как преди около 3-4 години един приятел не идваше с дни на училище. Всички се чудихме какво ли прави, защо не се появява, да не би да е болен? Обаче в един момент той започна да се мярка за по един-два часа. Точно тогава успяхме да разберем каква е била голата истина. Оказа се, че наистина е бил болен, но не от какво да е! Бил е болен от Fallout-мания!

За най-голямо съжаление (или радост) се оказа, че тази тъй страшна болест е силно заразна. Един ден стана ясно, че той е заразил всички с вируса на опасния Fallout. Никой от нас не я беше виждал, но по неговите думи излизаше, че такова животно в България до момента не е имало. Играта беше на един диск, а тогава пичовете по клубчетата здраво пържеха за записа. Но какво да се прави – мания, нали знаете... събирахме парички и чакахме.

Дойде и светлият миг, в който успях да събера 10 лева и със златно BASF-че в ръка се отправих към къщи. Когато пуснах Fallout, повярвайте ми, онемях. Не знаех какво да правя. Просто не знам как, но една игра успя да ми събере очите (нещо като първия ми сблъсък с PC). Не знам какво и как ме е накарало да изживея така дълбока тази драма, но такава игра определено не беше излизала дотогава. При което и аз спрях да ходя на училище с дни, забравях да ям и спя...

...ех спомени, спомени!

Но нека не се връщаме толкова назад, да минем малко напред във времето. Да кажем, преди около 2 години. Появи се Fallout 2, а той беше два пъти по-добър от предишния и три пъти по-дълъг. Това означаваше още поне един месец никакво училище, никакви срещи – само Fallout и нищо друго. И така си текоха безсънните нощи, докато не я минах поне по 10-ина начина. Сега вече излезе и Fallout Tactics, но за съжаление без участието на тримата безумци, сътворили предишните две част. За съжаление без великия ролеви елемент и за радост, без да ми засича машината :-).

Но нека минем към същината, тоест за какво става въпрос в тази странна игрица. Сигурно всички се чудите дали тя е стратегия, тактически екшън, ролева игра или въобще какво е. Отговор ще получите чак след като ви разкажа историята...

Войната, войната никога не се променя...

След термоядрените войни на земята дори тоалетната хартия и сапунът са безумна рядкост и са се превърнали в супер лукс. Всички учени и известни личности са набутани в противоатомното скривалище Vault 0. След атаките се спасяват само те и няколко други малки групички от хора. С техния научен и технически опит хората от Vault 0 се опитват да изградят отново своя дом. Но се появяват и спекуланти – Raiders, които предпочитат да грабят бедните и изпаднали в беда хорица и да извличат облаги от тях. Скоро се формират големи сдружения от Raiders, които плячкосват и опожаряват домовете на спасилите се по чудо хора.

Във Vault 0 обаче решават да направят нещо по въпроса. Благодарение на огромния опит на военните експерти там се сформира организацията Brotherhood of Steel. Нейните членове решават да се превърнат в техническите спасители на новата земя и разрешават на всеки желаещ да се присъедини към техните редици... Да, ама са се заровили като кърти в своите подземия и не желаят да излизат от там. Тяхната кауза е ясна: Да се изгради един по-добър нов свят. Но как ли ще стане това, когато не се търси популяризация на тази благородна кауза.

Естествено, много членове на братството не са доволни от политиката на изолация, която се следва. Учените и тактиците не дружат с други хора и са се затворили в своето тясно общество. Бунтовниците решават да избягат от

SQAD-BASED TACTICAL RPG

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 3xCD+1 bounus CD
Interplay / 14 Degrees East
http://www.interplay.com/falloutbos/

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
750 MB free HDD, DirectX 7, 3D Video

подземната база и да търсят други спасили се племена и общества, за да им помагат. Те построяват голяма флотилия от цепелини и тръгват на дълъг път. За най-голямо разочарование обаче се оказва, че по време на гръмотевична буря най-главният цепелин катастрофира и най-висшите кадри са се разбили на земята. Но те не са паднали къде да е – те са в The New Chicago. Това е зона, пълна с Raiders, които тормозят местните племена – точно на място, което се нуждае се от помощ. Това е и призванието на отцепниците от Broderhood of Steel – да помагат на беззащитните.

Горе-долу така започва играта. След като изгледате филмчето и изиграете тренировъчните мисии вече ще ви стане ясно с какво и къде ще си имате работа. В играта има 4 тренировъчни задачи, които ви учат на най-основни похвати в играта: засади, дебнене, атаки, промъкване и т.н. А сега вече сигурно съвсем се зачудихте

какво точно е Fallout Tactics?

Ами тя е смесица между Commandos, Jagged Aleance и Fallout. Много от нещата в играта зависят от това къде ще разположите войниците си, какво ще ги накарате да правят и как точно да го направят. Естествено, запазени са и доста ролеви елементи, като май най-основният е това, че си генерирате герой и получавате все по-високи нива на опит.

А иначе самата структура на играта е доста попроменена. Вече няма да пътувате от град на град и да изпълнявате дадени задачи. Сега имате едно основно селище – базата на Brotherhood of Steel, откъдето ще получавате мисиите си. В щаба на братството има медик, магазинер и recruit master, от когото можете да наемате нови членове за вашия отряд. В базата е и генерал Барнъки, който ще ви възлага мисиите.

Забравих да спомена и нещо доста важно – вече няма да играете сам, няма и да присъединявате NPC-та по време на играта. Започвате с двама агенти и вашия герой, а след всяка мисия при recruit master-а ще има нови попълнения, от които ще можете да си избирате нови войници. След като вдигнете ниво на опит, ще получавате и чин, респективно ще се изкачвате в йерархията на братството.

Готино е, че са запазени perk-овете, които бяха едни от най-приятните неща в предишните части (това са специални умения, които можете да избирате през определен брой нива). Яко е, че Interplay не са променили тези допълнителни умения, а просто са добавили някои нови. На тези, които се чудят какви perk-ове да си изберат, като за начало ще препоръчам Awareness и Swift Learner. Първото е незаменим помощник по време на игра – показва жизнените точки на всичките ви противници, имената им и доста допълнителна информация. Новост е това, че вече можете да смените цвета на косата, кожата и дрехите на своя герой. Всичко останало, което се отнася до съставянето на персонаж, си е останало непроменено в сравнение с предишните части. Във Fallout Tactics има и мно-

го нови брони оръжия и предмети.

Идеологическите промени!

Да, за съжаление (или радост) има доста такива. Вече Fallout не е чиста ролева игра, а тактическа ролева стратегия. Това означава, че вече се промени и аудиторията ѝ. Това пък води и до доста промени в идеологията и принципите на игра. За пример ще дам една доста очебийна промяна. Преди всички битки бяха turn based т.е. походови. Сега вече тази функция може да се изключва и играта заприличва повече на стратегия в реално време. Обаче ако включите turn based битките, ще имате много повече успехи и много по-малка нужда от medkits. Естествено, това ще ви отнеме доста повече време, но поне ще усетите пълния и тотален кеф от играта.

Има промени и в общуването с NPC-тата. Вече почти няма да ви се налага да говорите с когото и да е било. Ако това стане, няма да имате възможности за диалог. Просто NPC-то ще си свърши монолога, вие ще дадете "OK" и всичко ще приключи. Но не се разочаровайте, има и промени в добра насока (сега сигурно ще бъда разпарчатосан от hardcore феновете на RPG-та). Fallout е станал една доста сполучлива, дори много добра тактическа стратегия.

Запалените commandos-и, които не обичат да се кьоравят пред малките фигурки на солджърите от играта на Eidos, сега ще могат да се насладят на нещо наистина добро. Макар и недотам трудна, FT: BoS е една безумно добра тактическа игра. За мен лично това не е проблем и дори смятам, че тази малка промяна е разнообразила доста Fallout, но убеден съм, че доста от вас не смятат така. Но нека не бъдем закостенели – естествено, че всичко има нужда от промени. Имайки предвид, че очаквах да видя позорния срив на Fallout в лицето на FT: BoS, сега съм изключително щастлив, че успях да преглътна тези промени и да се насладя изцяло на тази много добра игра.

Относно графиката и звука, мога да кажа само едно:

С едни гърди напред!

Вече се поддържат разделителни способности до 1024x768 и то с доста добри детайли. Детайлността, с която са нарисувани всички обекти в играта, също е много висока. Вече се виждат дори и най-дребните подробности по телата на войниците ви. Освен това промените на брони, оръжия и всякакви предмети вече се отразяват и визуално на вашите герои също както в Diablo например.

Естествено, щом ще е Fallout, той задължително ще е бъгав :-)! В играта има и доста недовършени неща, които се оправят с 76-мегабайтов пач. Изтеглянето му едва ли е по силите на връзката на някой българин. Без него обаче главите на героите ви понякога започват да мигат, някои предмети от инвентара ви не се визуализират добре, а може да ви се случи и да заседнете в някоя стена или варел. Но за съжаление сме свикнали – и предишните две части бяха бъгави до козирката, а Interplay не спираха да пускат пачове. То си стана традиция, за съжаление не дотам приятна.

Тъй като мястото взе да свършва, не искам да оставате с лошо впечатление за тази наистина добра игра. Тя е приятна, интересна увлекателна и има с какво да шокира някои от закостенелите поклонници на RPG-жанра. Еволюцията на една ролева игра в един нов жанр не е често явление, така че Fallout Tactics определено заслужава да ѝ отделите доста повече време, отколкото на повечето залели пазара геймърски недоносчета.

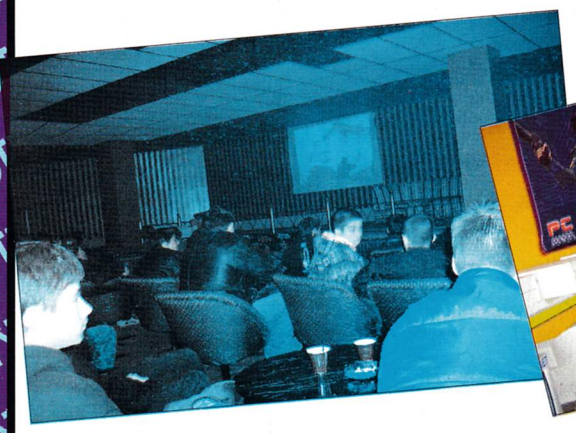
Орлин Широв

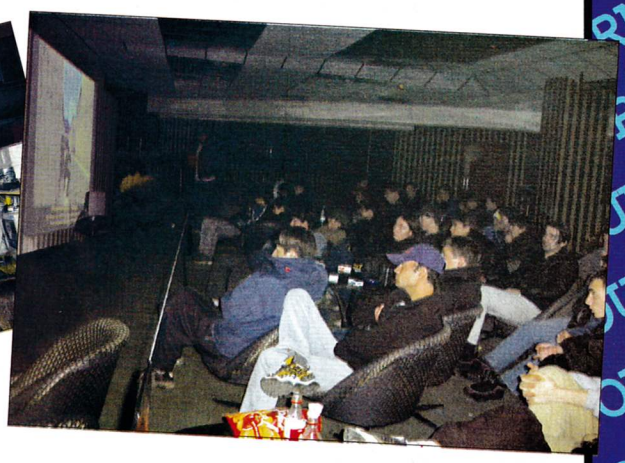
COUNTER-STRIKE

"ВИРТУАЛЕН СВЯТ"

БЛАГОДАРИ НА ФЕНОВЕТЕ СИ

Вие направихте от този турнир събитие!
Състезатели и кибици почетоха най-яката игра – Counter-Strike!





Завърши турнирът по Counter-Strike, проведен във "Виртуален Свят", София – клуб "Мрежата" с 201 компа. Участваха над 350 състезатели от цялата страна. Имаше победители, имаше и победени, но най-вече си стана купон! Стекоха се фенове от цяла София. Два дни, на 14-15 април, над хиляда фенове на Counter-Strike се забавляваха в подлеза на бул. "България" и бул. "Гоце Делчев". Компютърен клуб и дискотека се обединеха в едно, а кибици и състезатели направиха невероятно шоу от стрелба, музика и танци. Денсклуб "Окото" (бившата дискотека "Ритъм"), намиращ се непосредствено до клуба, приюти два големи мултимедийни екрана 2x3 метра, където се наблюдаваха на живо срещите от турнира.

За силата, организацията и шоуто на турнира допринесоха предварително изготвен и публикуван в интернет график на срещите, като всеки отбор знаеше точния час на своята среща. От огромно значение бяха и записванията по места във всички по-големи градове (благодарим на нашите колеги от Варна – клубове DooM I, II, III, Bulnet, Добрич – клуб Extreme, Стара Загора – клубо Aquariuma, Плевен – Bulnet, Пловдив – 4K, Хасково – Easy Link, Ямбол – Bulnet).

Всички почитатели на играта Counter-Strike спечелиха на този турнир, но парични награди получиха само някои:

1300 лв. 1-во място:
SS-Force (SS)
от Ст. Загора,
спонсориран от клуб "Inferno"

600 лв. 2-ро място:
Aquariuma2 (AKB)
от Ст. Загора,
спонсориран от клуб "Aquariuma"

400 лв. 3-то място:
TopGun (TG)
от Добрич

300 лв. 4-то място:
DreamTeam
от София

Скъпи фенове, следващият турнир ще се проведе на 12-13.05.2001 г. в клуб "Мрежата" – "Виртуален Свят", София

А ето и специалната изненада за Вас: Ваклин Стойновски, собственикът на "Виртуален Свят" води преговори с международни организации и ще направи всичко възможно победителите от този и следващите турнири да участват на разноски на клуба в турнири в Европа и САЩ с голям награден фонд.

За подробности относно записването, регламента и бъдещите ви изяви на световно ниво вижте *mrejata.virtualworld.bg*

Страховити сенки играят своя танц по земята, злото дебне от всеки ъгъл, а наоколо витае полъхът на смъртта. Феновете на Resident Evil и Alone in the Dark бързо ще се почувстват в свои води

EVIL DEAD
HAIL TO THE KING

Обичате ли филми, които са изпълнени с кръв в промишлени количества и с уродливи чудовища, дошли в най-добрия случай от преизподнята? Филми, където героите панически бягат и крещят от страх почти във всяка сцена? Или пък романи на Стивън Кинг, от които може да ви полазят тръпки, въпреки че това е просто една книга? Е, ако харесвате поне малко всичко това, вероятно няма да ви навреди, ако влезете под кожата на Аш – главния герой от играта Evil Dead – и попаднете в света на нискобюджетните хорър филми от серията "Злите мъртви". Те са малко старички и не особено познати в България. С чиста съвест си признавам, че и за мене не са кой знае колко известни. Но винаги си струва да опиташ нещо непознато и интригуващо, нали?

Стартирайки с малко пари и много ентусиазъм, първата част на "Злите мъртви" (1982) постига успех, достатъчен за да се появи и продължение. През 1987 година излиза "Злите мъртви 2: Мъртъв до изгрев слънце" – този път с много по-добри визуални ефекти и костюми от предшественика си. Впоследствие се появи и третата част под името "Армия на мрака" (1993). Твърди се, че тя е

наситена повече с хумор, отколкото с ужаси

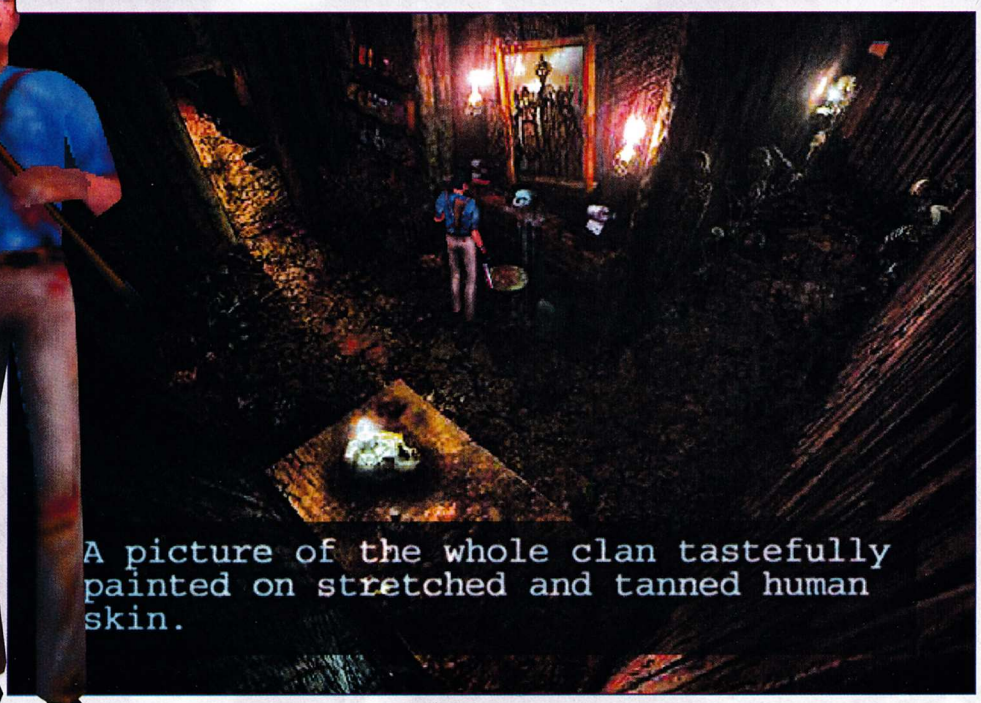
И ето, че осем години по-късно на лице е и компютърна игра от тази поредица. Нашият герой изниква в малка горска колиба (където и да е това), само за да разбере, че отново ще трябва да размаха моторната резачка и своята брадва срещу всичките неописуеми зверове от Кандария. По всичко личи, че Аш също има пръст в тези ужаси, защото злите създания на мрака са излезли от легендарната Книга на смъртта (Некроминикон) точно заради него. Въпросното четиво е нещо, много опасно. В него се говори за долния свят – земя на духове и демони.

Книгата е подвързана с човешка кожа и написана с кръв

и е портал към неописуеми ужаси. Този, който я открие, е обречен на безкрайна агония.

Точно това се е случило с Аш и сега той се опитва да намери начин да поправи станалата беля. Както изглежда, героят смята, че нейде из страниците на Некроминикон е скрит ключът към унищожаването на тези зли сили. Започва денонощна работа по превода на зловещата книга. И когато всичко е почти готово, изведнъж се оказва, че така нужната информация от записките на Аш е открадната от мъртвъците и разпръсната из околността. Тук вероятно няма нужда да ви казвам, че ще трябва да ги откриете на всяка цена.

С пускането на играта веднага се набива на очи фактът, че тя е направена в стил Resident Evil, Alone in the Dark и т.н. – камерата показ-

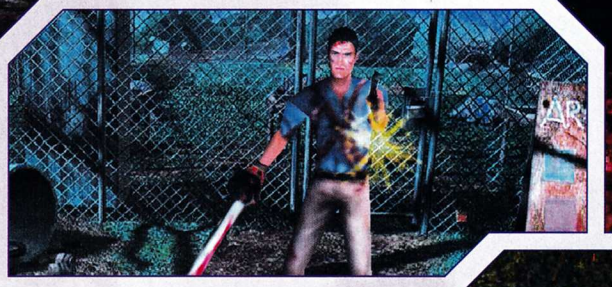


ACTION ADVENTURE

графика	★★★★☆☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

издател
Heavy Iron Studio / THQ
http://www.evildeadgame.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
600 MB free HDD, DirectX 8.0, 3D Video



ва обстановката от различни ъгли и създава атмосфера за реално съществуващ свят. Феновете на подобни игри бързо ще се почувстват в свои води и без проблеми ще усвоят геймплея.

Ще откриете също, че Аш държи оръжия и в двете си ръце. Едното (с което той никога не се разделя) е неговият най-добър приятел и идеално средство за общуване с мъртвите – моторната резачка :-) Другото оръжие може да избирате сами. Ще можете да изпроблвате всички средства за убиване върху двадесет различни чудовища. С помощта на специален конвентор, Аш превръща гъбите по пътя си в кръв и в гориво! Странно как точно става това, но да не задаваме безсмислени въпроси.

Атмосферата в Evil Dead е невероятно злокобна. Вятърът полюшва клоните на дърветата или пердетата на отворения прозорец. Навсякъде цари тъмна и страшна нощ, осветявана предимно от отблясъците на луната и по-рядко от някоя примигваща електрическа крушка. Страховити сенки играят своя танц по земята, злото дебне от всеки ъгъл, а наоколо витае полъхът на смъртта. Това е просто идеалната обстановка за една хорър-игра, въпреки че не се различава особено от конкурентите си в този жанр.

Нормално е хуморът от филмовата трилогия да присъства и в играта. По подобие на Mortal Kombat имате възможност да нанесете последен и фатален удар след като сте омаломощили противника си и така да го довършите по възможно най-зрелищния начин. Има доста ефектни завършеци и естествено след тях следва характерният весел коментар на Аш.

Героят е озвучен от актьора Брус Кембъл

познат ни от "Конго", "Бягство от Ел Ей", който играе в едноименната хорър-трилогия. Под път и над път ще чувате неговите саркастични реплики. Те със сигурност ще зарадват доста фенове на "Злите мъртви", тъй като са извадени именно от филма.

Графиката на Evil Dead определено не е нещо, с което THQ трябва да се гордее. Някои от декорите са зле изобразени и на места ми беше много трудно да различа едни предмети от други. Дъждът, който се появява от време на време, е доста смешен и единственото, което го идентифицира като такъв, са странните локвички по земята. Листата, които се носят от вятъра, пък повече приличат на сняг!?

Управлението е малко досадно и понякога Аш има проблеми със заобикалянето на мъртвъците. Така например един скелет успешно блокира преминаването по една сравнително широка пътека. Нашият герой просто не можа да мине покрай него и трябваше да се бие, а това е много досадно, когато кръвта ви не е в излишък.

За изкуствен интелект не смея и да говоря – нещастните същества често се заклещват, а понякога и спират без причина. Единственото предимство на мъртвъците в боя е числеността им. Убиете един, от земята веднага излиза друг и така отново и отново.

През по-голямата част от играта, ще трябва да разпорвате коремите на всичко, което срещнете по пътя си. Но с това вашата работа не приключва. Освен любимата моторна резачка, в действие ще трябва да влязат и мозъчните клетки на Аш. Героят трябва да реши куп загадки, които не са от най-лесните и най-логичните. Така че заредете се с изобретателност и търпение и поемете по мрачните и зловещи земи на "Злите мъртви".

Като фен на ужасите трябва да си призная, че залагах големи надежди на "Evil Dead". Те обаче не се оправдаха. Неудобният геймплей, графиката и досадните бъгове, свързани с звука, набързо убиха целия ми оптимизъм. Честно казано се надявах поредното приключение на Аш да се окаже нещо наистина интересно и забавно.

Може би авторите на подобни игри ще трябва да се обърнат за помощ към майсторите на хорора от ранга на Стивън Кинг и да ги поканят за консултанти. Тогава предполагам, че ще се получи нещо невероятно.

Владимир Тодоров

Да изживееш своето Ватерло... Унесени в символиката на този израз, авторите на играта са забравили, че като нищо и на тях да им се случи нещо такова.

WATERLOO: NAPOLEON'S LAST BATTLE

Чували ли сте израза: "Да изживееш своето Ватерло?" Това е един привнесен от западната култура лаф, който означава да претърпиш съкрушителен неуспех в начинанията си. Ватерло е малко белгийско селце, където император Наполеон Бонапарт окончателно е сразен. Въпреки че по брой на жертвите другите загубени битки на Наполеон да са значително по-тежки (край Лайпциг и Бородино например), поражението от 1815 година е решаващо за пълното морално съкрушение на френската армия. То поставя Франция в изключително тежка позиция пред обединените войски на Англия и Прусия. Ватерло е финалният акорд на една война и краят на господството на един човек, чиято абсолютна власт и амбиции ще останат завинаги в историята.

Започнах с това леко патетично въведение, защото играта Waterloo: Napoleon's Last Battle го заслужава. Историческият бекграунд е един от

основните козове

на създателите от BreakAway Games. Този коз обаче явно е попречил на момчетата да си свършат добре работата що се отнася до графичното изпълнение например. Унесени в необятното количество историческа информация, те са развалили основната и изключително готина идея.

Нещата не са чак толкова зле. Всъщност Waterloo: Napoleon's Last Battle ми хареса. Тя е базирана на енджина на Sid Meier's Gettysburg и последвалата Antietam, така че не може да претендира да е последният писък в графичното изкуство. Все пак Gettysburg се появи преди повече от три години. Леките козметични промени по повърхността не могат да променят огромната тромавост и нелицеприятност, характерни за това творение на Сид Майер. Всъщност продуктите на Сид Майер никога не са блестели с перфектна визуална реализация и винаги при тях водеща е била добре избраната идея.

Играта съдържа огромно количество мисии, включително и седем туториала за всички по-важни неща около провеждането на битките и движението на военните части. Тези туториали са крайно наложителни, ако искате изобщо да постигнете нещо в играта – нивото на трудност е изключително високо.

Воденето на битките ще се стори увлекателно най-вече на хардкор-маниаците. Останалите трябва да се въоръжат с търпение. Управлението е страшно тромаво и на места необяснимо сложно. Ако усвоите малките тънкости, няма да можете да се откъснете от играта в продължение на часове. За да придвижите една военна част, първо трябва да посочите с мишката къде да отиде тя. И ако се надявате тя достатъчно интелигентно да поеме към определеното място, очаква ви следващата изненада –

първо трябва да определите бойната формация

Едва тогава, строили се в каре, линия, двойна линия или каквото още може там, вашите войници поемат напред.

Войските са три типа – пехота, кавалерия и артилерия. Всеки батальон, бригада и дивизия си има свой ръководител с чин от полковник нагоре. Единствено посредством него частите могат да се движат заедно и той се грижи за тяхната бойна готовност. В играта всички части и военни ръководители са с истинските си имена от историята, така че във финалната битка спокойно можете да ръководите сражението в лицето на самия Наполеон или на Дюк Уелингтън.

Всички военни части са анимирани и си имат свое знаме. Пресъздадени са и над 60 вида униформи от епохата на Наполеоновите войни. Всичко това си губи ефекта заради тежкия и неповратлив енджин. Най-голямото премеждие, през което трябва да преминете, е да подредите частите си, когато управлявате повече от една бойна формация. Когато на фронта бойните единици са повечко, настава малка лудница.

И все пак Waterloo: Napoleon's Last Battle притежава чара на историческата игра. Все пак и Gettysburg не блестеше с графика, а с готина история и стратегическа комплексност.

Александър Бойчев

REALTIME STRATEGY

графика	★★★☆☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★☆
общо	★★★½☆

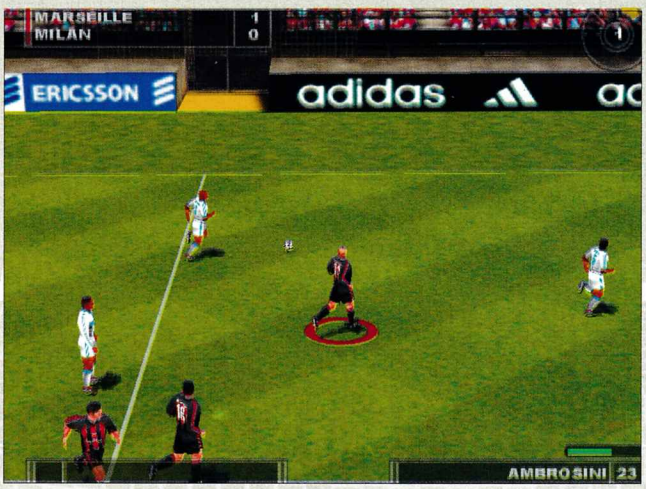
PC CD ROM

издател 1xCD
Strategy First
www.breakawaygames.com

системни изисквания
P 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8, 3D Video

Трудно можеш да постигнеш качествено копие на нещо изключително добро. Когато геймплеят куца, а оловото в бутонките предизвиква единствено негативни усещания, дори и лицензът за Шампионската лига не помага.

European Super League



Всеки геймърски жанр си има по една жива легенда, с което се сравняват всички останали. Въпреки че претендентите, които се опитват да отнемат титлата на Заглавието (с главно "З"), са безброй, много рядко се стига до смяна на еталона. При футболните симулации това безпорно е поредицата FIFA на EA Sports, която вече пета година поставя летвата все по-високо и по-високо. European Super League на Virgin Interactive има претенциите да бъде едно от по-добрите нови заглавия по темата, но, уви, това не се удава на момчетата от Великобритания. За пореден път на вниманието ни е представена една по-скоро посредствена имитация.

Далеч съм от мисълта да омаловажа труда на хората от Virgin. След пускането на играта обаче бързо става ясно, че само служителите от маркетинговия отдел са си свършили работата добре като са осигурили лиценз за отборите от Шампионската лига. Все пак това е мероприятие, привличащо ежегодно милионен запалянковски интерес. Всичко останало е на изключително ниско ниво и направо е тъжно как една толкова добра по замисъл игра може да бъде опропастена по такъв начин.

Още със стартирането ви очаква изненада. Ако се надявате на убийствен саундтрак или пък на фотореалистични менюта в началото, то тогава

разочарованието

ви ще бъде просто огромно. Размазани и пикселизирани менюта, доста озадачаваща навигация из опциите - това са все неща, които не трябва да бъдат подминавани с думите: "Важна е все пак самата игра". Да, така е, геймплеят е по-важен. Но това всъщност е следващата изненада.

Когато пуснете някой мач, картинката става доста по-различна. Играчите са сравнително добре моделирани, но качеството на графиката по-скоро напомня нивото отпреди две години. Тогава неща като motion capturing и тем подобни бяха голяма новост и това предизвикваше положителна оценка. В наши дни обаче тези функции на енджина се разбират от само себе сси и не може да се разчита единствено на това.

Когато мачът започне, веднага осъзнавате, че контролът над вашите футболисти е нещо сравнително сложно. При всички положения става ясно, че се нуждаете от геймпад или нещо подобно, за да командвате прецизно вашите ритнитопковци. Най-грубо казано копчетата за управление от клавиатурата ви отговарят на тези от FIFA-игрите, но с малки и недотам оптимални промени. Противниковите играчи са богове дори на най-ниската степен на трудност. Така например спорните топки като по правило се печелят от опонента, а опитът ви за лек таклинг просто не успява - за сметка на това 15 секунди порано са ви отнели топката, все едно че никога не сте я контролирали. Това може и да се нарече

високо ниво на реализъм,

но аз бих го определил по-скоро като фрустриращо. В момента, когато налучкате верния ритъм, оборотите се вдигат няколко пъти и нещата що-годе започват да придобиват завършен вид. Подобно на FIFA 2001, и тук топката не достига директно до играча, за когото е била адресирана. Тя пада свободно на терена, така че ще е нужно сами да си я гоните, за да поемете контрола върху нея. Въпреки всичко обаче вашите играчи сякаш имат олово в бутонките и едва-едва достигат до коженото кълбо.

European Super League просто не съумява да предложи по-добрата алтернатива на поредицата от FIFA-игри. Която и от тях да вземете, ще получите точно онази порция удоволствие, която търсите от футбола. Като за начало момчетата от Virgin трябва да се стегнат и да си доопрaвят енджина. Пък после пак ще си говорим.

Александър Бойчев

FOOTBALL SIM

графика	★★★½☆☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
280 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

TRIBES 2

Tribes 2 rulez!
Най-сетне Team Arena и UT си намериха майстора! Представям си тълпата от разгневени фенове, но почакайте - тази игра е дяволски разнообразна и предлага доста по-обновен геймплей от всички 3D шутъри в момента

В България Dinamix са известни с двете игри EarthSiege и тяхното продължение Star-Siege. Въпреки че набра световна слава, първата част на Tribes като че ли остана малко настрани от вниманието на геймърите у нас. Може би пренебрежението към нея се дължеше на факта, че през 1998 г. игрите, предвидени само за масивна игра в мрежа, и то предимно в кооперативен вариант, тук не бяха на мода. Но сега положението е различно. Сигурен съм, че Tribes 2 няма да остане незабелязана.

Няма да ви тормозя с историята на играта. Който е попадал на предишните творения на Dinamix, има представа за какво става дума.

Историята е добра

но при този тип игри това едва ли е решаващият фактор. Не може да се каже, че Tribes 2 има истински режим на единична игра. Предлагат се няколко тренировъчни мисии, освен че ви дават минималната необходима подготовка за истинската игра, не са нито скучни, нито лесни. Другият вариант е да се биете срещу ботове в същите режими, които са достъпни и за мрежова игра. Вариантите за мултиплейър-сражение са общо осем и са:

Deathmatch – Всеки знае за какво е това. Опитвате се да надупчите къде каквото шава преди то да ви порази.

Bounty – Всеки играч има точно определена жертва, която трябва да прати на "оня свят". За ликвидирането на играч, който не е ваша мишена, се отнемат точки. Изключение се прави в случаите, когато това е играчът, който се опитва да затрие вас. Все пак тогава действате при самозащита.

Capture the Flag – отново няма нужда от обяснение.

Capture and Hold – подобно на Dominion от Unreal Tournament. Целта е да завземете и запазите контрола над определени позиции колкото може по-дълго.

Flag Hunters – Всеки носи флаг и го изпуска, когато падне в битка. Печели този, който най-ефективно събира и носи вражески флагове до точката "Nexus" (мястото, където получавате награда за труда).

Team Hunters – Също като предишния вариант, но се играе отборно.

Rabbid – В този случай има само един флаг. Целта е да го вземете. Точки се печелят, докато държите знамето при вас. Проблемът е, че всеки иска флага за себе си и щом някой го вземе, всички задружно му се нахвърлят върху него. Ако знамето е при вас, най-добре си плюйте на петите. Можете да бягате, но не можете да се скриете. Винаги има индикатор, който показва в коя посока се намира "заекът".

Siege – Преведено на български това ще рече "обсада". Има два отбора. Играе се в два рунда. В първата част единият отбор трябва да защитава укрепление, а другият да го превземе. Във втория рунд ролите се разменят. Печели отборът, действал по-бързо.

Сега сигурно ще кажете, че всичко това би могло да се направи и като модификация за Half-Life. Да, ама не. Tribes 2 предлага съвършено различен геймплей, абсолютно ново усещане. Това дори би могло да ви откаже в самото начало, в случай че сте малко по-консервативен геймър. Ако не сте попадали на

3D SHOOTER

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Dinamix / Sierra
http://www.tribes2.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
DirectX 8.0a, 12MB Video Card

първата част и пускате играта за пръв път, ще се почувствате адски сконфузено.

Tribes 2 е по-комплексен от всеки виждан досега шутер. Тук побеждава този, който умее бързо да адаптира тактиката си. Има инвентарни станции, където можете бързо да промените цялата си екипировка. Има три типа брони, а изборът на защита определя достъпните оръжия и екипировка. Снабденият с лека броня е уязвима цел, но е адски подвижен и това го прави идеално пригоден за разузнаване, промъкване или отмъкване на противниковия флаг. Тази броня е задължителна за вманиачените снайперисти, защото само при нея можете да се възползвате от единственото оръжие, пригодено за целта. Вторият тип броня е от среден клас. Предлага добра подвижност и прилична огнева мощ. Тежката броня ви превръща в подвижна крепост. Разполагате с арсенал, който има внушителна разрушителна сила. Скоростта, с която се придвижвате обаче, ви превръща в лесна плячка за точните стрелци.

Освен с броня и оръжия, можете да се екипирате с гранати и мини. Отделно от това ще трябва да си изберете и дали да носите енергиен щит, комплект сензори, допълнителна банка енергия или муниции, преносима оръдейна установка и т.н.

Играта ви предлага възможност да управлявате и

няколко вида бойни машини.

Shrike е едноместен самолет, въоръжен с две тежки картечници. В случай че го пилотирате, трябва да разчитате на маневреността и добрата скорост, а не на слабите му щитове, за да оцелеете. Добър е за разузнаване и сваляне на други летящи машини.

Thundersword е бомбардировач с тричленен екипаж – пилот и двама стрелци. Единият боец може да направлява оръдията и да дарява враговете с килотонни подаръци, а другият използва въоръжението на бронята си. Този самолет е много по-здрав от Shrike, но и по-бавен.

Havoc е транспортен самолет. Много издръжлив, но бавен и без собствено въоръжение. Освен пилот той превозва още пет пътници, които могат да стрелят на воля. Натъпчете го с напълно екипирани бойци в тежки брони и ще го превърнете в истинско страшилище за противниковия отбор.

Wildcat е нещо като мотоциклет, който се носи на гравитационно поле. Страшно бърз е и управлението му може да ви се стори като занимание за психопати. Той позволява бърза промяна на позицията и е идеален помощник при отмъкването на флагове.

Beowulf е танк с двучленен екипаж (шофьор и стрелец) и значителна разрушителна мощ.

Jericho е превозно средство без въоръжение, със силен щит и един шофьор. На борда си има инвентарна станция за презареждане и сензорен заглушител. Представлява сериозно тактическо предимство.

Можете да спечелите битка и без да произведете дори един изстрел. Разполагате с команден екран, от който можете да определяте задачите на другите бойци в отбора и да поемате директен контрол над всички защитни съоръжения.

Имайте предвид, че битките на открито са доста продължителни. Това се дължи се на факта, че всяка броня разполага с ракетна раница и на спецификата на въоръжението, което преобладава в Tribes 2. Битките на закрито пък са бързи, свирепи и смъртоносни за по-слабите играчи.

Звуците в Tribes 2 са много добри. Има дори вградена система за гласова комуникация.

Музиката е доста твърда

и самият факт, че Sierra я издава и на отделно CD, трябва да ви говори достатъчно. Графичният енджин е собствена разработка и позволява изобразяването на огромни открити пространства. Качеството на графиката е високо, въпреки че се срещат някои дребни визуални бъгове, които малко развалят иначе отличното впечатление.

Tribes 2 предлага огромна свобода за тактически импровизации. В мрежов режим играта поддържа над 60 души едновременно. Получават се наистина епични битки. Има само две неща, които могат да попречат на Tribes 2 да стане хит на българска земя. Първото са сравнително високите системни изисквания, а второто е традиционализмът на преобладаващата част от българските геймъри.

Борис Цветков

Commandos в Дивия запад!

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

Няколко седмици ни делят от датата на излизане на наистина обещаващата игра Desperados – Wanted Dead or Alive. За първи път Дивият запад ни се поднася по такъв начин. Ако ви е писнало да избивате немците в супер сложните мисии на Commandos, никак няма да ви навреди да поемете на едно пътешествие към Ню Мексико и да размахате тежкия си юмрук срещу престъпността.

Главният герой е ловецът на глави Джон Купър и неговите петима верни приятели – Сам Уилямс – експерт в използването на динамит, Док Мак Кой – доктор и шарлатанин, Кейт О'Хара – чаровна покерджийка, Санчес – мексикански здравеняк и Миа Юнг – дребно китайско момиче, което води със себе си дресирана маймунка. Всеки герой се различава коренно от своите другари и притежава някакъв коронен номер. Това е съвсем нормално, тъй като в противен случай стратегическите елементи в играта щяха да са свалени до минимум и тя щеше да се изроди в тактически екшън.

Както може би сте разбрали,

вашата работа е да залавяте престъпниците живи или мъртви

Някои биха казали, че вторият вариант е за предпочитане. В нашия случай обаче по-добре е да заловите бандита жив, защото получавате по-голяма награда за главата му. Това, което отличава Desperados от подобните на нея игри, е, че в мисиите е преплетен и оригинален сюжет, който постепенно се разкрива с течение на времето. Това внася една неповторима атмосфера и ви кара да се почувствате като в някой истински уестърн.

Авторите на играта твърдят, че терените ще са максимално разнообразни. По пътя си ще се натъкваме на златни мини, блата, големи градове, крепости, полета с памук, пещери, затвори и т.н. Всичко звучи доста обещаващо. Мисиите ще се развиват през деня или през нощта, при залез слънце или по време на бури. Въобще все хубави неща. Естествено, няма да се наслаждаваме само на живописни гледки, а ще трябва да се справяме и с куп бандюги – общо двадесет и пет вида. Поведението на всеки от тях се определя от десет характеристики: интелигентност, кураж, чувство за отговорност, точност, безделие и поносимост към алкохол (най-любимата ми). С това работата ви се усложнява, тъй като трябва да очаквате различно поведение от всеки. Доколко това ще е така само времето ще покаже.

На пръв поглед графиката изглежда много добре. Играта поддържа разделителни способности от 640x480 до 1024x768. Можете да приближавате и отдалечавате камерата на три нива. Терените са страшно детайлни – всичко е изпипано до най-незначителната подробност. Градовете например си имат всичко, каквото им трябва. По улиците се разхождат най-различни цивилни, кокошките бягат като ви видят, насам-натам препуска някой кон, който хвърля кучове във въздуха... С две думи Desperados е радост за окото. Мога да си представя колко добре ще изглеждат всички останали местности.

Desperados – WDA се очертава да бъде безспорен хит. Дано само авторите не ни подведат. Всичко изглежда просто идеално, а както знаем, много добре не е на добре. Можем само да затаим дъх и да зачакаме появяването на тази игра, което определено ще бъде много скоро.

Владимир Тодоров

TACTIC RTS

издател 1xCD
Spellbound Software/Infogrames
www.desperados-games.com

Тази игра е супер дървена и безумно скучна. С цялото си сърце ви препоръчвам да не я пускате...

Precision Skateboarding

Ако не се вслушате в съвета ми, ще съжалявате много. Още при инсталацията се появи някакъв прозорец, който ми съобщи, че няма да мога да инсталирам тяхната "велика" игра, тъй като имам Corel 10. Естествено,

принудих се да махна Corel 10

След това с голяма скорост ме връхлетя следващата изненада. Без да пита играта се инсталира в c:\precison skateboarding. Досега не бях виждал такова нещо. Никога не бях чувал за игра, която не се кефи на Corel 10 и най-нагло се настанява, където си поиска. Явно авторите са заклети врагове на Corel. Ако пуснат пач за тази игрица, вероятно той ще трие корелските продукти без да пита. :-)

Е, хайде, преборих се с инсталацията, прежалих си графичния софтуер и се зачетох в read.me-то. Там попаднах на нещо доста интересно. Според авторите – High Performance Systems with 3D Hardware могат да работят на максимална разделителна способност 640x480 и то на Medium-детайли. Нищо, казах си, сигурно това файлче е сбъркано и най-решително пуснах играта! Хе, хе, хе... Това, което ме посрещна на монитора, беше по-скоро смешно. Надпис Precision Skateboarding, правен на 3D Studio с 8-битови текстури, ми се усмихваше радостно и сякаш ми казваше: "Правиха ме няколко начинаещи програмисти, аниматори и разни други дето не ги знам какво вършеха".

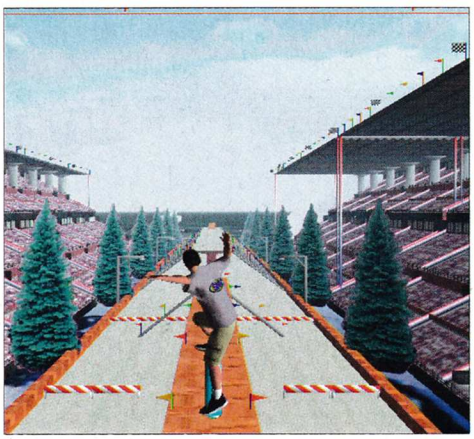
Веднага след като щракнах Start Game, разбрах, че екипът, който е правил тази игра, вероятно дори не е виждал скейтър на живо. Фигурките, които се премятат насамнатам, определено не знаят какво вършат, как го вършат и защо го вършат. Сигурно са ги карали насила да падат от скейтовете си и са решили, че по този начин те правят трикове. А ако не дай си боже някой се стовари на земята, той скача като Джеки Чан и се приземява на дъската. Хиперзабавно нещо е звукът при падането – чувате едно сърцераздирателно "...Аааааа", след което пространството е огласено от

учестеното дишане и сърдечния ритъм на състезателя... :-)

Въобще комедията е пълна. За това много допринася и графиката. Read.me-то се оказа право – 640x480 е максималната разделителна способност на тази игра, което ме кара да мисля, че това е поредният конзолен римейк. Детайлите май въобще ги няма, а звукът и всичко останало е просто пародия. Как може игра, излизаща през 2001 година, да изглежда по такъв трагичен начин, да поддържа разделителна способност отпреди 5 години, а така нареченото 3D да е правено изцяло на 3D Studio.

Авторите от Crystal Interactive явно са били доста заети с друга работа и са позанемарили Precision Skateboarding. На сайта им има доста информация за хилядите различни неща, с които те се занимават, и дано само останалите им продукти да не са като тази трагична игрица. Не ми стана ясно какво са целели хората от Crystal Interactive с Precision Skateboarding. Единственото, което ми е ясно е, че играта май е правена за Nintendo Family Game от 1992-ра, а не за PC. Така че ей-сега тя ще полети към моя Recycle Bin...

Орлин Широв



SK8 SIM

графика	★☆☆☆☆
звук	½☆☆☆☆
геймплей	½☆☆☆☆
общо	½☆☆☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Crystal Interactive
http://www.crystal-interactive.com

системни изисквания
P 200 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/2K
94 MB free HDD, 3D GFX card

Със студена злоба в очите чудовището наблюдаваше Джозеф, но усещаше връзката помежду им. То знаеше, че не може да се противопостави на силата, която го призова.

След като се прочуха със страхотния космическия симулатор FreeSpace, хората от Volition решиха да се пробват и на нови територии. Първият им опит в RPG-жанра (и дано не последният) се нарича Summoner.

В основата на всяка добра ролева игра стои завладяващата история. В това отношение Volition са се представили направо отлично и са създали един изцяло нов, подробно разработен фентъзи-свят. Силно се надявам скоро да се появят и книги по него. Ще карам по същество и няма да се впускам в описание на митовете и легендите, защото по време на играта ще можете да прочетете тонове информация.

Героят ни се нарича Джозеф. В началото той е обикновено селско дете, което носи необикновен родилен белег на лявата ръка. Един ден в селото се появява странник, който търси

Белязаното дете

Името на необикновения чужденец е Яго и той става наставник на малкия Джозеф, за да го подготви за съдбата, отредена му от пророчествата. Нашият герой е роден със знака на Sahugani и притежава магическата способност да призовава и подчинява на волята си могъщи свръхестествени същества с помощта на специални пръстени. Не е известно как се предава дарбата на призоваването, но на света винаги има само един човек, който я владее. Когато той умре, се ражда нов.

Близо година след появата на Яго мародери нападат родното село на главния герой. Джозеф се опитва да защити своя дом и призовава демон, използвайки своята дарба. Чудовището обаче се оказва твърде могъщо, излиза извън контрол, избива не само нападателите, но и повечето беззащитни селяни, след което изчезва.

Безсилен и ужасѐн, Джозеф наблюдава как чудовището унищожава неговите близки. Заслужил омразата на оцелелите селяни, нашият злощастен герой избягва от родния си дом (е, каквото е останало от него) и тръгва да се скита. Попадайки в градчето Масад, Джозеф решава да остане там. Той изхвърля пръстена, даден му от Яго, и се заклева никога да повече да не използва своя магическа сила. Но съдбата не забравя своите избраници. Девет години по-късно Масад (бидейки разположен край границата на две враждуващи империи) е нападнат от войници на Ориниа.

Започва война...

В този момент вие поемате нещата в свои ръце, тоест поемате управлението на Джозеф. В началото разполагате с три лечебни отвари, лекуващо заклинание, ризата на гърба си и един гол в ръката... къс меч (че какво друго?). Перспек-

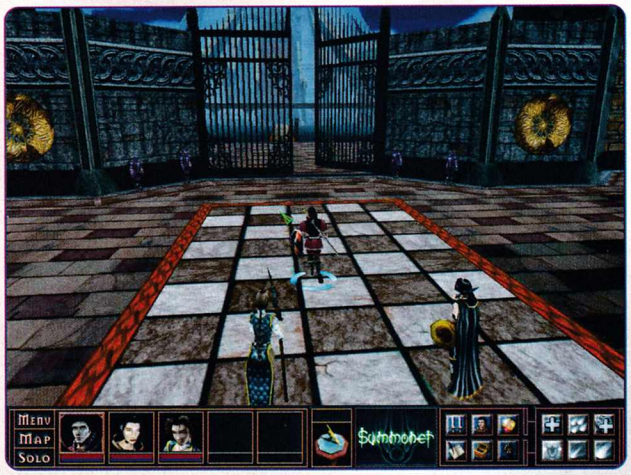
ROLEPLAYING GAME

графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★★☆	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	

издател 2xCD
Volition / THQ
http://www.summoner.com

системни изисквания
PII 301 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
800 MB free HDD, 8MB Video Card

тивата на играта е от трето лице – можете да въртите камерата около вашия герой, да я приближавате и отдалечавате. Ще забележите обаче, че авторите са ви спестили възможността да променяте нейния ъгъл. Малко кофти е, че в първоначалната версия на играта камерата се движи неимоверно мудно. За щастие има пач, който ви позволява да регулирате скоростта й (ще се съгласите, че едно от



безспорните предимства на PC-игрите пред конзолните им събратя е именно възможността за пачване :-)).

Сигурно вече усетихте, че не съм споменал нищо за избор на вашия клас и показателите на персонажа. В Summoner такова нещо просто няма. Джозеф започва играта с уменията sword weapons, push, dodge и heal като притежава по една точка от всички тях. Трупайки опит, получавате допълнителни точки, които можете да разпределите, а максимумът на всяко умение е десет (или ако предпочитате 100%). Преминавайки на по-високи нива, получавате и нови умения. Те обаче са зададени предварително и не подлежат избор. За да ви дам някаква представа за общия им брой, ще ви кажа, че към средата на играта Джозеф ще разполага с над петнайсет специални способности.

Гледайки интерфейса на Summoner, човек би предположил, че

ще командвате група от пет героя

и няма да е далеч от истината. С напредване на действието към Джозеф ще се присъединят още трима авери. Персонажите в играта са общо четири, а петото място е запазено за съществото, което можете да призовете.

Първа в групата ще се включи Флис. Като характеристика тя донякъде се приближава до крадеца от Baldurs Gate, но притежава и доста добри бойни способности. Уникалните й умения са pick lock, hide, appraise (identify, ако предпочитате). Истинската й сила обаче са sneak и back stab. Правилното ползване на тези две умения в комбинация с остър нож могат да ликвидират от раз почти всеки враг. По някое време Флис ще получи достъп и до тайната на black magic.

Следващият член на групата е Розалинд. Тя е доста способен магьосник и има достъп до всички магически школи: heal, dark, holy, fire, energy, cold. Магиите не са много като брой, но са напълно достатъчно и покриват цялата гама от защитни и нападателни заклинания.

Малко странно е, че в играта липсва понятие като мана. Ползването на всяка магия просто хаби част от точките за действие. Сигурно ще попитате каква е разликата. Тези точки се изразходват и от ползването на всички останали умения. Освен да сее магическа справедливост Розалинд умее да борави добре с тояги, знае как се държи лък и като цяло не става лесна плячка и в близък бой. Уникалното й умение е assess, което ви дава ценна информация за враговете.

Последният, четвърти член, на групата е Джекар. Той е чиста проба боец. Обича екшъна на близка дистанция и може да борави с всички видове оръжия без лъкове.

Системата за водене на бой

В Summoner е доста добре развита. Ако атакувате някого в гръб или от по-висока позиция, получавате бонус. По-трудно е да нанесете успешен удар, докато сте заели ниска позиция. Тук е мястото да спомена, че можете да атакувате не само с единични удари, но и със серии. Първият удар се нанася с левия бутон на мишката, а всеки следващ – с десния. За да успеете, трябва уцелите момента, когато предишната атака достигне целта. Нямате ограничение за броя удари, които можете да навържете в комбинация. Серията приключва, когато не успеете да реагирате навреме с мишката или врагът направи контраатака.

В началото всеки един от персонажите разполага с по четири техники, които да използва в мелето. Ако правите дълги и успешни серии, може да научите и нови трикове. Видовете атаки са всевъзможни: обикновен удар, ритник, подсечка, бутане, нападение на ръце или крака (с цел временно осакатяване на врага), отнемане на точки за движение и т.н. Дори да владеете десет вида нападение, едновременно активни могат да са само четири от тях. Дадена техника се изпълнява със задържане на клавиша, към който сте я прикрепили

(избирате измежду shift, ctrl, alt и caps), и десния бутон на вашия мишок. Нападате някого, рязвате го по ръката, за да намалите бойните му умения, подсичате го и го довършвате, докато е на земята. Ако ползвате само мишката, компютърът ще редува ударите, подбирайки ги случайно.

Главният герой Джозеф е добър боец, а има и достъп до магическите школи heal, holy и fire. Разбира се, същинската му сила е

призоваването на свръхестествени същества

За да я използва обаче, необходим му е някой от пръстените на Sahugani. При ползването им той става все по-добър в боравенето с тях и след време ще може да призовава нови, по-могъщи същества. Този опит влияе и върху показателите и уменията на съществата, които викате на помощ. Така например първоначално хилавият дух от черен огън след време ще стане свирепа стихия. Призоваването на свръхестествени създания временно намалява жизнената енергия на Джозеф и това трае до момента, когато съществото загине в сражение или бъде отпратено. Ако нашият човек бъде убит или нокаутиран по време на битка, губите контрол на съществото, което е призовано и то започва да млати хората наред.

Предметите, с които ще можете да екипирате персонажите си, са огромно количество и изключително разнообразни. По самия герой можете да слагате ботуши, ръкавици, два пръстена, огърлица, оръжие, щит, броня от долна и горна част. Всеки предмет оказва влияние върху скоростта на героя. Не може да екипирате някого с тежка броня и нагината, след което да очаквате от него да се движи все едно, че е с туника и в ръката си държи кинжал.

Summoner предлага изобилие на куестове и NPC-та. Авторите са предвидили възможност да си правите бележки по картата на областта. За да си спестите главоболия, възползвайте се пълноценно от тази опция. Иначе ви чака дълго обикаляне в търсене на NPC-то, дало ви съответен куест – персонажите в играта са толкова много, че е абсурд просто да запомните кой къде се намира.

Музиката на Summoner е повече от подходяща – напълно според обстановката. Разговорите не са озвучени (ако бяха, на играта нямаше да й мърда поне още едно CD). Магиите също са лишени от звукови ефекти. Нямаше да е зле, ако пращайки кълбо от изпепеляващ пламък, Джозеф крещеше нещо от сорта на "Вас флам!" или "Шорръкен!". Говор ще срещнете само в междинните анимации, които са направени с енджина на играта. Това обаче в никакъв случай не е повод за оплакване.

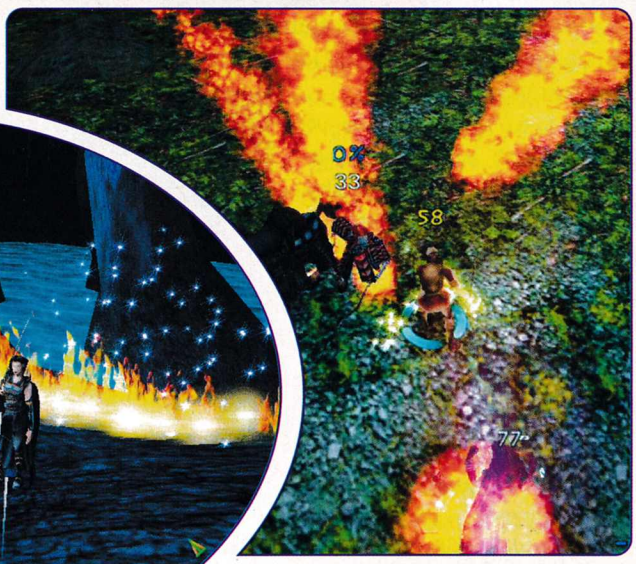
Графиката е добра, а визуалните ефекти на магиите са направо зашеметяващи. Персонажите са отлично анимирани, а външният им вид се променя според това каква екипировка сте им осигурили. Движенията на героите в играта са реалистични и е приятно дори просто да наблюдавате битка – как атакуват, парират и избягват ударите. Теренът би могъл да се изобрази с малко повече детайлност, но играта все пак е правена така, че да върви и на PS2 :-).

За желаещите има и мултиплейър, който е кооперативен. В този случай вече ще можете да изберете дали да играете боец, крадец, магьосник или сумонер. Адски радващо е, че количеството на битките се приближава към нивото на Diablo, а разговорите, който ще проведете, клонят по брой към диалозите в Baldur's Gate.

Заплетеният сюжет на Summoner е от най-силните страни. Гарантирам ви, че ще има поне един момент, когато ще ви се иска да закрещите от ярост и безсилие. Играта има силно вманиачаващ ефект и като за първи опит на Volition в RPG-жанра определено е повече от успешна.

Ако ви се играе леко нестандартно RPG с много екшън, то това е правилният избор.

Борис Цветков



COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2
PlayStation 2
DIABLO II
гарантиран бърз
достъп до INTERNET
ползване на
HEADOFF мрежата
компютърен клуб
МАСКАТА Z
colin mcrae rally 2.0
само 1 лев на час
Компютърен клуб МАСКАТА Z
ул. Д-р Стефан Сарафов 24
тел.: 953 41 29, 088 887 672
Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер
бул.България
НДК
Бояна
Маската Z
ул.Д-р Стефан Сарафов
бул.Витоша
XIV
поликлиника
Южен парк

Да организираш добър купон не е лесна работа. Още повече, ако си просто един Sims... :-)

Играта, която преди се вкопчи в челните места на американските класации, отново заплашва да се загнезди там. Maxis – създателите на оригиналната Sims, не изненадаха никого. Пускайки на пазара втори add-on към оригинала (след Livin' Large). Това се очакваше поради неимоверния успех на поредицата в САЩ.

Без да претендира за революционни промени или голям напредък в жанра, добавката съдържа класически The Sims-геймплей и почти незначителни нововъведения, които обаче ще задържат верните й фенове дълго време пред мониторите.

Докато Livin' Large залагаше на необичайни персонажи (като Смъртта например), House Party ви предлага просто още една доза от живота на семействата. Този път обаче много повече се набляга на взаимодействието със заобикалящата ви среда и хора.

Заветната цел е да организирате зашеметяващо парти

Вече виждам саркастичната усмивка на лицата ви. Е, наистина на пръв поглед не изглежда много интригуващо, или поне на мен така ми се струва, но сред верните поклонници на играта едва ли ще има разочаровани.

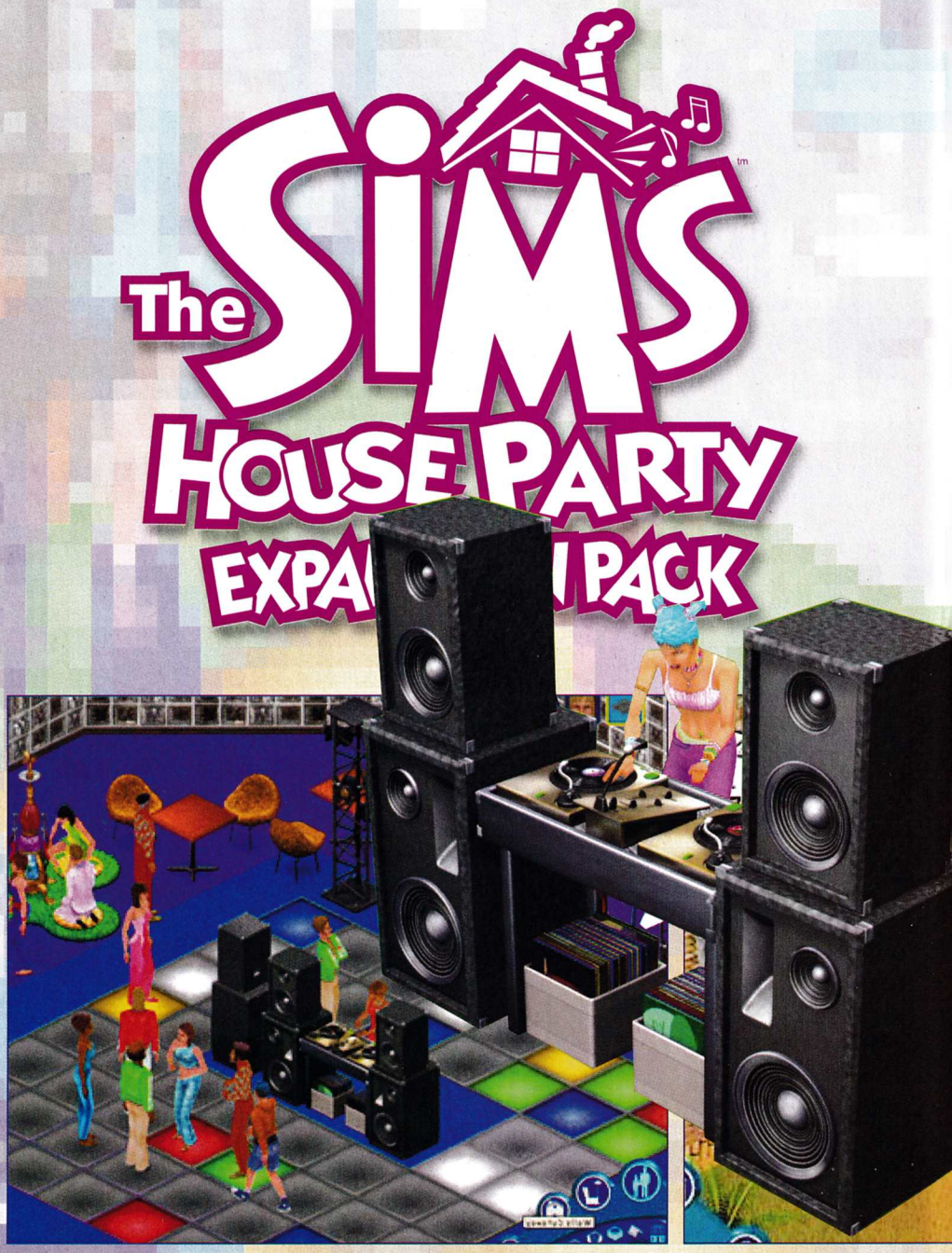
За да се справите с тази нелека задача, трябва първо да си създадете семейство. За целта разполагате и с нови герои. За да ги поддържате в добро здраве (или поне живи), отново трябва да следите техните нужди и да ги задоволявате, когато това е необходимо. Третата стъпка е да им намерите приятели, което понякога наистина е трудно. Едно съседско семейство например неколкократно успя да ми вдигне кръвното налягане – всеки път, когато обърнех внимание на един от двамата съпрузи, другият се чувстваше пренебрегнат и се настройваше вражески спрямо моите подопечни герои. Ключът към подобряване на взаимоотношенията често се крие в това, просто да говорите с някого. Ако му правите твърде много комплименти, той съвсем превърта. Дори може да си отнесете боя.

Освен това трябва да си организирате времето така, че да не пренебрегвате своите приятели, но и да посещавате работното място, защото имате нужда от пари. За жалост все още нямате контрол над sim-овете, докато се трудят. А ако героят ви случайно остане без препитание, можете да му намерите работа във вестника или по интернет например.

Хубаво е да не забравяте, че

отново можете да строите

или разширявате своята къща, както и да внасяте промени в обзавеждането й. Както в оригиналната игра, така и тук можете да сменяте тапетите и материалите, от които е направен вашият дом. Разнообразието е голямо – каучукови стени, обзавеждане в индъстриъл или готически стил и всякакви други щуротии. Разполагате и с нови видове мебели. Можете да си направите и дансинг със светещи плочки, които примигват в ритъма на музиката. А това със



LIFE SIM

графика	★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Maxis / Electronic Arts
www.thesims.com

системни изисквания
P 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, оригинален The Sims

сигурност ще помогне да организирате як купон.

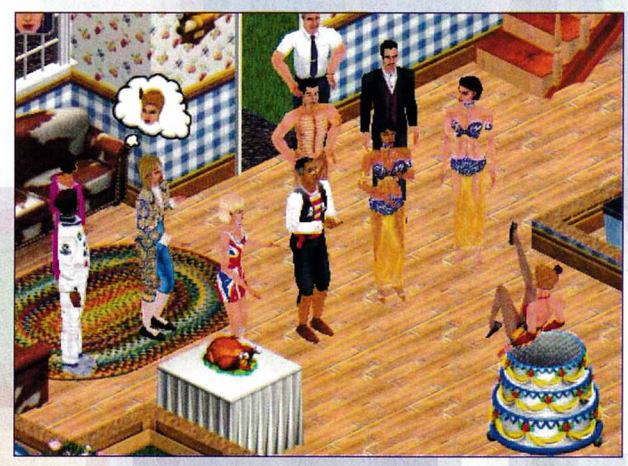
Всички бъдещи покупки са разпределени в отделни графи. Има много нови попълнения. Въпреки че това не е от толкова голямо значение колкото в оригиналния Sims, обзавеждането и разширяването на къщата са важни за развитието на играта. Тези от вас, които са добре запознати с геймплея, много добре знаят това, но нека уточня за новаците – когато купувате или престроявате дома си, времето не тече...

Но да се върнем към основната идея на играта – купонът! :-) В общи линии пред вас се откриват три възможности. Можете да си организирате

кънтри-, хавайско- или рейвпарти

В зависимост от своите предпочитания можете да си купите столове, напомнящи бъчви, механични бикове или палмова и бамбукова мебелировка, които да са в тон с избрания от вас стил. Освен това купонджиите ви трябва да се снабдят с различни дрехи за отделните случаи...

Партито, разбира се, е немислимо без музика. Записани са над 20 нови парчета в различни стилове, а част от тях са озвучени на sim-ски език ;-). В саундтрака се усеща влиянието на музиката на Джони Кеш, Бъста Раймс, Дик Дейл. За да направите успешно парти, трябва добре да подберете музиката, като имате предвид вкусовете и на гостите, и на домакините. Когато



всички приготовления са завършени, можете да поканите приятели по телефона. За улеснение можете да поръчате и храната. Ако се чувствате самотни, дори може да си побъбрите с доставчика. Ако пък искате да приготвите нещо поспециално, можете и сами да се потрудите в кухнята. Едно от свежите хрумвания е, че можете да поръчате и торта, от която да изскача танцьор(ка). Това ще разгорещи страстите, ще зарадва част от гостите, но може и да породи ревност у половинките им.

Ако партито затъпее

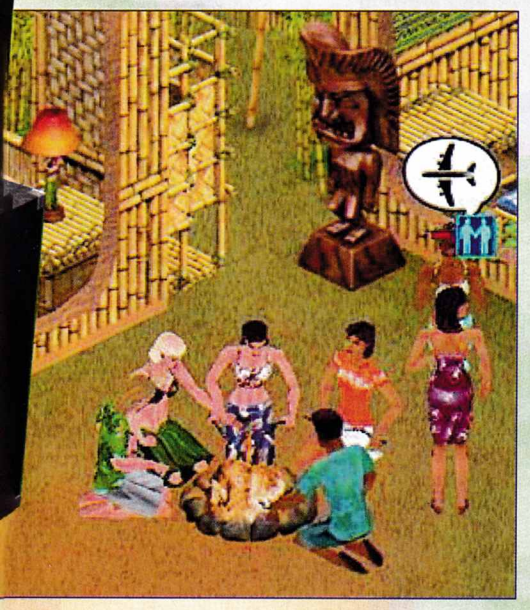
твърде много, има и едно NPC, готово винаги да се притече на помощ. Неговото присъствие обаче често влошава положението. Става дума за мим, който прави всякакви тъпи трикове. В общия случай обаче най-добре е да прибегнете до други средства, за да върнете оживлението сред присъстващите. Ако пък атмосферата се нажежи прекалено много и партито продължи до късно, ще се изсипят сюрия ченгета, които да озаптят разбеснелите се купонджии. Кофти тръпка, но пък какво е едно добро парти без куки накрая...:-) Пропуснах да спомена, че можете да си спретнете и парти край басейна или купон с акустична китара край лагерен огън.

В графично отношение играта не е лоша, но съществени промени ре-

ално погледнато отсъстват. Това е сериозен минус като се има предвид, че конкуренцията не е спряла да се развива. Все още трябва да се задоволим с двуизмерни къщи и малки анимирани модели на хората, които да ги обитават. Озвучаването е добро и сравнително разнообразно. Все пак какво е едно парти без хубав и мощен саунд. Можете да чуете всякакви варианти на рап, техно, денс...

Ами, май изчерпах всичко по темата... Между другото всички стари дефекти на оригинала са наследени и в The Sims: House Party, което изобщо не ме радва. :-(Както съм започнала, остава само да произнеса окончателната присъда... В общи линии играта е приятна, така че не взимайте прекалено насериозно забележките ми. В крайна сметка говорим само за add-on, който няма претенции за нещо повече от това, което е. За по-претенциозните от вас ще издам една малка тайна, за да не губят надежда. Легендарният Сид Майър (автор на Alpha Centauri и Civilization) участва в екипа, който работи по нова част от поредицата. Ако всичко се развива според плановете на Maxis, тя трябва да е на пазара до края на годината.

Лили Стоилова



Добре дошли в страната на Снежния човек :-)

Majesty
The Northern Expnasion

През миналата година играта Majesty – The Fantasy Kingdom Sim беше един чудесен пример как се прави оригинална стратегия в реално време. Очакванията за нея бяха противоречиви. От една страна се твърдеше, че тя ще е поредната глупост, която не заслужава внимание. От друга обаче, имаше и хора, които гледаха доста по-оптимистично. С появата ѝ стана ясно, че това е наистина добре измислено заглавие. Идеята да се превъплътите в крал (или кралица), който наблюдава кралството си и убеждава своите войници да се бият като предлага определена сума за главата на някое чудовище, е доста любопитна. Ето че сега излезе и експанжън, който е тук, за да ни прехвърли отново на фантастичните територии на Majesty, но този път с известна доза снежен привкус. Затова няма да е лошо да се облечете малко по-топло и да се отправите на поход към северните земи на Ардания.

В The Northern Expansion

ще откриете по много от всичко

което направи Majesty така известна и интригуваща. Като цяло геймплейят се е запазил, няма коренни промени и тъй като това е експанжън, не е необходимо да ви занимавам с подробности около начина на игра. Само ще ви обясня набързо за какво става въпрос. Това, което отличава тази игра от повечето стратегии в реално време, е липсата на пряк контрол над подчинените и бойните единици. Разбира се, може да привлечете вниманието им със съответната сума. Основният "екшън" се завърта около вашия замък – строите много сгради, имате доста ъпгрейди и изобилие от чудовища за убиване. Отново трябва да преминете над двайсет мисии, някои от тях скрити (те ще се откриват с течение на играта), а целите в тях изобщо не страдат от разнообразие.

С течение на играта се забелязва, че има няколко нови постройки. Ще се спра над всяка от тях по отделно и ще обясня накратко функциите им. Чрез посолството (Embassy) можете да извиквате героите си от други земи, в която и да е гилдия. В мултиплейър-режим пък тази сграда позволява на играчите да си обменят информация за разкритите територии. Друга и според мен много интересна нова сграда е Mausoleum. Няма начин да не сте се чувствали адски гадно, когато някой ваш супер герой се срещне лице в лице със смъртта. Е, тази сграда има малко некромански функции – срещу известна сума злато връща който и да е герой обратно към живота. Както е казано – каквото не става с пари, става с много пари. И тук това правило важи с пълна сила – сумата, която трябва да заплатите, е доста соленичка, но често такива крайни мерки могат да ви измъкнат от доста напечени ситуации.

Естествено, въпросната сграда не може да няма и някои доста неприятни недостатъци. Когато ви я унищожат, в кралството започват

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Cyberlore / Infogrames
www.cyberlore.com

системни изисквания
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME/2000, DirectX 8, 3D Video

да пълнят цели орди от мъртвци, които искат само едно – да ви превърнат в себеподобни.

Друга нова сграда е магическият базар (Magic Bazaar). От него вашите герои могат да пазаруват най-различни специални предмети. Подобно на обикновения пазар, тази сграда се ъпгрейдва три пъти. А ето и списък на стоките, който се предлагат в него – Invisibility Brew (отвара за невидимост), Fire Balm (чрез него метателните оръжия нанасят повече поражения), Elixir of Regeneration (героите ви възстановяват кръвта си по-бързо), Shapeshift Tincture (хората ви придобиват умение да променят облика си), Tonic of Speed (тонизираща напитка за бързина) и Potion of Dirgo Strength (увеличава силата).

За улеснение на играча авторите са въвели сградата Hall of Champions, която съдържа списък на всички убити чудовища. От нея може да определяте съответна награда за главата на различните видове същества. Друга нова и любопитна постройка е Sorcerer's Abode, благодарение на която можете да изследвате още няколко магии. Първата от тях е chain lighting – удобна срещу по-голяма група чудовища, тъй като верижно нанася демидж. Друго интересно заклинание е change of heart – връща в боя уплашените герои или отнема куража на надъханите за битка душмани. Frost field е магия, заграждаща вашите хора със специален щит, който наранява осмелилите се да стоят наблизо чудовища. Earthquake е мощно вълшебство, което засяга доста широк периметър и поразява предимно сградите. Функцията Dismiss пък е нещо като телепорт за героите ви, но мястото не се определя от вас, за разлика от магията gate, която ви позволява да решавате къде да се пренесе вашият човек. Последната нова сграда е така нареченият outpost. В кризисни моменти тази постройка замества главния ви замък. В нея героите могат и да си почиват.

Толкова за новите сгради. Това са подобренията, предвидени за ваше улеснение, но не забравяйте, че и злото не трябва да остава по-назад. Въведени са

куп нови и уникални чудовища

които да поддържат вашето лошо настроение. При положение, че се биете на север, няма как да не попаднете на може би най-силното чудовище – небезизвестният Снежен човек или Йети. :-) С него определено ще си имате големи проблеми. Бях останал с впечатлението, че гоблините не са от най-умните същества. Е, Goblin Overlordът опровергава тази моя теза. В Majesty този тип зверове са доста умни и знаят как да се защитават. Не знам за вас, но аз винаги се дразнех от досадните медузи, които се разхождат из постройките ми. Специално за мене авторите са измислили чудовището Greater Gorgon, което допълнително усложнява живота ми, като прави магия за викане на още медузи.

Това са само малка част от новите чудовища. Не мога да се спра над всяко поотделно, но дори и да го направя, това ще ви развали удоволствието от играта.

Мултиплейърът и freestyle-играта също са претърпели някои промени. Например на очи се набива Build Tree Editor-ът, с помощта на когото може да ограничавате достъпа до определени сгради, което от своя страна прави интригата много по-голяма. Увеличена е и горната граница на времето за оцеляване – от 365 до 9999 дни. Нова опция е възможността да сваляте от Интернет допълнителни куестове, което удължава живота на играта. Ще ги намерите на адрес – *www.cyberlore.com/Majesty/index.htm*

Въобще Majesty – The Northern Expansion не е за пропускане. Предстоят ви доста безсънни нощи пред компютъра, преди да завладеете всички северни територии и да се справите с ужасяващите чудовища.

Владимир Тодоров

Ако сърцето ви бие твърде учестено при високи скорости или имате проблеми с кръвното, не пускайте Offroad – просто ще ви размаже!

OFFROAD

Напоследък излизат доста игри с колички. Не знам кой е казал на производителите, че има геймър, който може да играе пет неща едновременно, но автомобилните симулатори започнаха да се появяват с честотата на седмичник. Точно това беше и една от причините, поради която не беше обърнато достатъчно внимание на някои доста добри заглавия от типа на Nascar Racing, F1 Racing Championship, Mercedes Benz Truck Racing. Offroad спокойно се вписва в този списък. Тя е оригинална, интересна, с добра графика и определено има с какво да ви изненада.

Убеден съм, че първото нещо, което си представяте в момента, е състезание с огромни джипове из разни кални пустини, планини, хълмисти местности и маса други пресечени терени. Уверявам ви обаче – лъжете се! В тази игра няма нито грам статика, нито грам реализъм, нито каквито и да е било белези от симулатор с джипове. Аркадният елемент в нея е застъпен доста повече от необходимото за сметка на истинността.

Не си мислете обаче, че Offroad е затъпяващо състезание, което писва на десетата минута. Напротив. Играта е суперсложна, много интересна и едва ли ще ви омръзне бързо. Графиката е яка, звукът също е на добро ниво. Въобще всичко в Offroad малко или много ми напомня на Need for Speed с подобрения. Чувството за безумна скорост, графиката, сложността, абе общо взето повечето неща са заимствани от хитовата игра. Единствената разлика е в оригиналността на пистите и джиповете. Всички трасета са супер интересни, колите също не им отстъпват. Има двайсетина возила и още толкова терени за състезания. Всичките са доста оригинални и, повярвайте ми, има неща, който едва ли сте виждали досега.

Всички коли са с разни странни имена, като Leadfood, Marouder..., а пък по пътищата има доста изненади. Примерно, едно от трасетата е разположено на ски писта (без сняг) с доста завои и криволичения. Въобще авторите не са крали чужди хрумвания, развихрили са своето въображение и, естествено, получило се е нещо интересно.

Да си дойдем на думата!

В Offroad има няколко типа игра. Първият е доста тривиален – Time Trial. В него ще трябва да карате по избран от вас терен, за да подобрявате времената си. Вторият тип е Challenge, където ще се изправите срещу противник, с когото да премерите сили. Това може да е някой ваш приятел или компютърът. Третият и най-интересен тип е Drivers Championship. В него ще се борите срещу други пет коли, за да преминете в по-горна дивизия. Те са общо четири на брой – първоначално започвате в четвърта и можете да се изкачвате нагоре до първа.

Има нещо доста интересно в този тип игра. Веднага след първата писта ще получите предложение от третодивизионен отбор. Получавате обаче и няколко допълнителни условия – примерно в края на сезона да сте поне с осемдесет точки. Ако изпълните тази задача, започвате следващия сезон в трета дивизия и то с нова, по-добра кола. Ако се провалите, оставате в четвърта.

Съществува обаче и друг момент. Ако не приемете предложението на другия отбор, можете да се борите със зъби и нокти и да се

ARCADE RALLY

графика	★★★★★½
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Rage Games
http://www.rage.com/offroad

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video

опитате да се доберете да първата позиция в дивизията. Това също ви осигурява място в трета дивизия, но с по-слаба кола. Въобще авторите определено са се потрудили и са успели да измислят нещо доста интересно като геймплей.

По отношение на пистите Rage Games също не са се олели. Всички трасета са адски интересни и имат много възможности за каране по преки пътища. Като се има предвид, че всички ваши противници са ужасяващо добри, тези скъсявания на пистите определено ще ви влязат в работа. Може би още в самото начало трябваше да спомена, че всички противници са безумно силни, което малко разваля кефа от играта. Всеки, който е свикнал да печели от първия път, сто на сто ще се разочарова, като открие, че е предпоследен или последен. Не знам защо авторите се решили да направят Offroad толкова трудна, но определено с това малко са скофтили. Все пак след доста тренировки може би ще успеете да направите нещо като за четвърто, максимум за трето място. :-)

Техническите данни

Графиката в играта е на доста високо ниво, но естествено има някои дребни бъгове. Примерно на 1024x768 на 32-битов цвят джиповете сякаш плуват по терена. Моментът на въртене на гумите въобще не се вижда при тази конфигурация и това определено е доста дразнещо. Иначе всичко друго е на добро ниво. Прахта под гумите, водата, изпръскана от локвите, табелите, които хвърчат из въздуха при сблъсък – въобще всичко е пипнато.

В звуково отношение обаче играта май е малко зле. Музиката из менютата е постна и писва на втората минута, а по време на състезание се чува само жуженето на двигателя, което направо бие в мозъка.

Въпреки тези малки недостатъци за мен Offroad си остава една от най-добрите аркадни симулации, излизала в близките месеци. Всичко в нея е добре направено и определено няма да изтъпеете, играейки на тази оригинална игра.

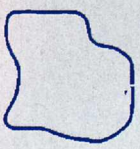
Орлин Широв

СПИСЪК на четвъртодивизионните писти:

Czarny Jezioro

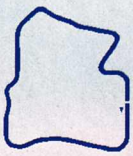
Пистата се намира в Чехия и е изпълнена с неравности. По пътя има старинни арки, интересни забележителности, и много гадни завои.

Dagoda Coast



Разположена е в Америка и минава по крайбрежието на Атлантическия океан. Доста красива и много лесна писта. Само на някои места има неприятни стеснения.

Evergreen Forest



Състезавате в Африка по една много приятна писта, изпълнена и с кални, и с асфалтови участъци. Определено няма с какво да ви затрудни.

Red Rock Canyon

Това е едно доста неприятно и криволичещо трасе, отново разположено в Америка. Има множество скъсявания на пистата, които обаче са доста трудни за използване.

Vilners Forg

Европейска писта, разположена на строителна площадка. За мен това е най-лесното трасе. Има множество възможности за съкращаване на разстоянията, които са полезни от основния маршрут.

Mount Dubon

Разположена в Алпите, тази ски писта определено ще ви вземе здравето. Моето най-добро постижение тук е пето място от шест коли. Надявам се вие да ме отсрамите!

Всички претендираме, че сме геймъри. Но едва ли са много хората, които ще могат да кажат откъде е тръгнало всичко това...

Кой е бащата на гейминга?

Гейм-индустрията се разраства и връхлита всяко кътче, където е прокаран електрически кабел. Но има едно място в историята на електрониката, от което е тръгнала цялата вълна от видеоигри. Спорът за това в чия глава се е родила идеята за интерактивна занимавка с монитор и контролно устройство се вихри вече повече от две десетилетия. Оказва се, че не може да бъде посочен един единствен човек, който е вдъхновителят на цяла епоха виртуални забавления. За сметка на това има няколко ключови имена, които гордо греят на геймърския небосклон.

Като начало е редно да се направи разграничение между видеоигрите и компютърните геймки. За да бъде класифицирана една конзола като видеоигра, основно изискване е да се използва TV-екранът за визуализация, а самата машина изначално да е посветена на гейминга. Идеята телевизорът да се оползотвори по такъв алтернативен начин хрумва за пръв път на Ралф Баер през 1966-та година. Патентът за устройството му е лицензиран за Magnavox и през 1970-та година се появява първата конзолна игра под името Odyssey 1TL200. Продуктът се радва на огромен интерес и е продаден в повече от сто хиляди екземпляра още през първата година след създаването си.

За най-стара компютърна игра се смята Spacewar, създадена от Стийв Ръсел през 1960 в MIT (Масачузетски технологичен институт). В нея участват двама души и е нещо като първобитен StarControl. Ръсел е първият човек, който разработва игра на огромните като хладилни камери компютри PDP-1 (създадени на DEC). За визуализация той използва аналогов CRT екран.

Впоследствие стотици програмисти се зарибяват с идеята на Ръсел, която се радва на популярност дори и днес. По този начин той автоматично получава титлата "баща на компютърните игри". Десетина години след появата на Spacewar, един човек на име Ноулан Бушнел (основател Atari и автор на известната игра Pong) се възползва замисъла на Стийв и създава аркейд-автоматите.

Доста разпространена е заблудата, че баща на видеоигрите е именно Ноулан Бушнел. В действителност обаче той създава легендарния Pong (онова с двете чертички и топчето), вдъхновен от демонстрация на тенис-игра, която вижда на Magnavox. Въпреки това той може поне да се титулува "баща на аркейдния гейминг", тъй като през 1969-та година създава играта Computer Space.

Има и едно събитие, с което се спекулира доста, макар че то няма пряка връзка с гейм-индустрията. Става дума за една лабораторна демонстрация на балистичната крива, описана от снаряд. Тя е била визуализирана на осцилоскопен монитор, а снарядът е представен като светеща точка. Проведена е още преди 1950-та от Хигинботъм, физик, използвал аналогов компютър Donner, който пресмята траекторията на снаряда. По дефиниция, видеоигрите се нуждаят от играчи и използват видеодисплеи (телевизори и производни), докато изобретението на Хигинботъм е било далеч от тази идея. Освен това то не е било продадено в нито един екземпляр и след разглобяването му "де факто" е престанало да съществува, без да остави в наследство явна технология. Ето защо, въпреки напъните на банда адвокати, той не може да се смята за първоизточник на идеята за гейминг с машина или пък на класическата Super Artillery...

Ето защо приемам, че Spacewar е най-старата компютърна игра. Легенди за нея четете на *www.wheels.org/spacewar/*, а работеща версия вземете от http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar/.

Георги Пенков

За американската публика това вероятно ще бъде достойното продължение на Deer Hunter, но за мен е поредната game-еднодневка

SHARK!

Hunting the Great White

На полицата с hunter-симулаторите (с елени, сърни и какви ли не други представители на флората и фауната) застана и още една игра от поредицата на WizardWorks с името Shark! Hunting the Great White. Хмм... Постарали са се момчетата (и момичетата) да направят една завладяваща подводна ловна симулация, която да е с добра графика и интересен gameplay. Но, уви, резултатът не задоволява моя изтънчен вкус.

Както ни подсказва самото име, в играта вие трябва да се представите като

опитен ловец на акули, който работи на повикване

– там, където злите риби са заплаха за къпещите се туристи или пречат на нормалната дейност на хората в морето. В Sharkopediaта към играта е обяснено, че акулите не трябва да се убиват безцелно, а само при нужда. Разработени са 16 ситуации, в които ще трябва да се оправяте с хищниците. Същевременно се налага да решавате леко безумни задачи – например да намерите потънал робот в непрогледна тропическа нощ на дълбочина от 198 фута. Гмуркате се къде ли не – край австралийския бряг, Куба, Хаваите. Разполагате с арсенал от множество харпуни с отровни стрели и един подводничарски нож. С напредването на играта арсеналът ви се обогатява. Оръжията обаче запазват неприятната особеност да се презареждат твърде дълго след всеки изстрел. Имате на разположение няколко вида костюми, кислородни бутилки и плавници. При всяко гмуркане имате право да зареди те харпуна и запасите с въздух до три пъти. За целта трябва да се върнете на лодката. След това, при неизпълнение на възложената мисия, сте обречени на смърт. Към екипировката на shark hunter-а е добавен и компас с multitasking функции – показва наличното количество кръв, стрели и дълбочината, на която се намирате в момента.

Гмуркате се и... о, ужас! Водата е твърде мътна, а видимостта ви е крайно ограничена. Плацикате се нейде из океана и когато акулата наближи,

вие само чувате ритъма на сърцето ѝ

Малко след това изплува и нейната зъбата физиономия, но вече е твърде късно за добра реакция от ваша страна.

В играта би трябвало да има осем вида подводни зверове, но за съжаление разликата между тях не е особено голяма. Има и моменти, в които сред плуващите около вас акули трябва да намерите точно коя е лошата. Докато обикаляте под водата, можете да се любувате на оскъдна подводна растителност, редки пасажи от sprite-нати рибки, залепени по дъното водорасли и морски звезди. Има няколко нелоши текстури, които симулират подводния свят, но те са крайно недостатъчни и еднообразни за екзотичните места, където се гмуркате.

Както всички знаем, под водата е тихо, рибите не говорят и вие плувате на фона на собственото си ритмично дишане. Когато някоя акула ви изяде, гръмва помпозна траурна музика като финал на неуспешно изпълнената мисия. Като добър подводен скаут, вие пак трябва да се гмуркате в името на доброто, и така, докато не се разкиснете съвсем или не решите да играете в т.нар. Random Mission. Не мога да отрека, че създателите са направили прилична комбинация като визия и gameplay, но защо след като убия една акула (при зададени три), мисията отново приключва успешно. И защо я няма трупката на преследването и радостта, когато победя...

Васко Чаворски

HUNTING SIM

графика	★★★★☆☆
звук	★★½☆☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
WizardWorks / Infogrames
http://www.wizardworks.com

системни изисквания
PII 200 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
150 MB free HDD, DirectX 8.0, 3D Card

Heroes of M& M с RTS-елементи? Не-е-е... AOE с мотиви от turn-baset strategy? Пак НЕ... Kohan просто е една по-специална игра, каквато едва ли сте виждали досега.

KOHAN
IMMORTAL SOVERIGNS

Не ви ли писна от стратегии, повтарящи една и съща стара система на игра, в които само декорите са различни? Не ви ли се е приискало да вкусите нещо ново, различно от множеството геймърски полуфабрикати и да изпитате отново онази приятна трънка, която стяга стомаха ви при първата игра на Warcraft. Искате ли?

Искате, разбира се, как да не искате. До този извод са стигнали и момчетата от Time Gate Studios, когато са замисляли Kohan. Събрали се и потънали в дълбоки размишления. След дълго мислене (придружено с нужните количества ниско алкохолни питиета за стимулиране на вдъхновението) достигнали до три важни извода.

Извод 1: Heroes III е хит, такива игри допадат на хората.

Извод 2: AOE е не по-малък хит, такива игри също имат адски много фенове.

Извод 3: Еврика, ако съберем двете игри, ще се получи мегахит.

Тогава дошъл големият лош "Чичко Спонсор на Проекта" и казал – "Абе, идеята не е лоша, ама едва ли ще се купува. Но хайде, не се отчайвайте, ето ви 50 хиляди долара за начален бюджет." И работата по проекта започнала...

Не всичко, що блести, е злато

Започнах инсталацията и Бога ми – бях поразен. Картинките, съпътстващи този бавен и мъчителен процес, са невероятно красиви. Те навяват на мисълта, че играта, скрита зад тях, ще накара Kingdom Under Fire с квичене и подвита опашка да изприпка обратно към Корея. След това изниква логото на производителя (авторите на играта изобщо не са фенове на "Матрицата", ама хич, честна комсомолска) и зашеметяващото, безумно, акъловзимащо и т.н. интро.

Вече доволно потривах лапи, предвкусвайки какво ме чака. Но тогава дойде шокът. Посрещна ме едно меню, по-ръбесто и невзрачно софийско паве, откъртено от самосвал. То гордо ми съобщаваше, че мога да си избирам между кампания, мултиплейър, и "епични" битки на свободно генерирана или сътворена от вас карта. Присъстват и обучаващи мисии. Пуснах си първата от тях и тогава дойде вторият шок. Графиката на играта е едно странно животно, което официално е в резолюция 640X480 точки, но изглежда като 1280X1024. Това не пречи, ако фигурите на воините ви не представляваха група пиксели. Те са толкова дребни, че едва можете да различите отделните типове пехота (освен по окраската и оръжието в ръцете им). Този недостатък се усеща най-силно при игра с некромантите, където между скелет стрелец, воин и маг на практика разлика няма. От този порок страдат и менютата в играта, които са толкова много и толкова

TACTICAL RTS

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Strategy First
http://www.kohan.net

системни изисквания
P II 200 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
500 MB free HDD, DirectX 8.0, 3D Video

дребни, че напълно допринасят за първоначалното ви объркване, придружено с обилна доза "благословии" по адрес на автори и дизайнери.

Един разкрит заговор

Но да предположим, че сте се абстрахирали от недружелюбния интерфейс и сте решили да се потопите в историята на кампанията. Такива екстри като избор на раса в началото просто няма. Искате или не искате, стартирате битката от страната на добрите. Поемате ролята на един герой от рода на Коханите – Дариус. Особеното на неговия род е, че всичките му членове са наполовина безсмъртни. Ако паднат в битка, тяхната душа се пренася в златен медальон и остава там, докато не бъде разбудена за живот от друг представител на клана Кохан.

Както винаги се получава във фентъзи приключенията, преди много много години в света на коханите започва битка между силите на светлината и мрака. Първоначално добрите побеждават. Следват години на радост, щастие и непрестанни запои. В един момент обаче прекрасната идилия е развалена от ново нападение на мрака – идват зергите... Не, идват орките... Не, идват... абе и авторите не знаят какво идва, така че не очаквайте от мен да знам. :) Новопристигналите същества не си губят времето с установяването на дипломатически отношения с местните хора, а преминават направо към основното блюдо – туземците.

И тук на помощ идва нашият млад кохански герой със своя голям меч. Той започва да раздава справедливост под формата на добре премерени удари с гореспоменатия режещ инструмент. В хода на кампанията се срещате и с падналите кохани (урр-а-а, имаме и немъртви гадове :)), които помагат на новопристигналите животни. Между мисиите ще получавате информация за сюжета под формата на кратки брифинги и филмчета. Толкова за историята, да се прехвърлим на

геймплея...

Многобройни срещи

Освен главния герой към вас ще се присъединяват и други кохани. Ще намирате техните амулети в руините на древни градове, бърлогите на дракони или ще ги срещате по време на експанзията си. Цялата ви икономика и военна сила е съсредоточена във вашия град. Това е един от най-оригиналните елементи в играта. Градът ви е представен под формата на една единствена сграда, в която ще можете да строите други постройки за ресурси или войски. "Ситито" ви има три степени на усъвършенстване, като всяка от тях ви дава достъп до повече средства, повече слотове за нови сгради (от 3 до 8), повече злато и по-голямо количество храна.

За да създадете войскова група (именно група), не можете да направите само един некромант или скелет например. Ще трябва да посочите кои ще са четирите фронтови единици и кои да са двете поддържащи. Накрая трябва да определите кой герой да бъде капитан. Героите допринасят за изхода на битката с бонусите, които влияят на обикновените бойни части, и със своите магии. В играта разнообразните единици изобилстват, но ако се вгледате в характеристиките им, ще забележите, че има 15 основни типа, а всички останали са просто техни вариации. Расите, които можете да използвате, са стандартните елфи, варвари, рицари (хора), демони и мъртвила. Всички те разполагат с пехота, стрелци и кавалерия, а най-интересни са специалните им войски. Некромантът при мъртвилата може да привиква зомбирани бойци, а Sumonner-ът при хората призовава Earth Elemental-и. За поддръжка на дадена бойна група се нуждаете от доста солиден запас от ресурси – злато, дървесина, камъни и разтопен метал. Също така не можете да очаквате военната ви група да е на 3000 километра от вашия град и да не умре от глад. Трябва да строите outpost-ове, които да я снабдяват с храна.

Както сами виждате, играта е пълна с добри идеи, но в един момент става ужасно монотонна. Ако издържите първия половин час в някоя мисия, можете да бъдете сигурни, че сте я минали. Освен това в Kohan липсва чарът да командвате всяка отделна единица – вашето участие в битките е просто никакво, тоест на наблюдател. Все пак Kohan: Immortal Sovereign е свежа глътка въздух в морето от Starcraft-клонинги. Най-малкото трябва да я вземете от някой приятел, за да я видите.

Георги Панайотов

Малка, семпла игра, която в повечето отношения май значително е изостанала от конкуренцията

ARCADE

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

Формула едно си е Формула едно. Скорост, красота и миризма на изгоряла гума. От петдесетина години насам това е най-популярното автомобилно състезание. Огромните суми за реклами и телевизионни права осигуряват прекрасна среда за развитие на това динамично шоу. С всеки изминал сезон колите дърпат все по-напред. Въпреки че FIA пуска ограничение след ограничение, съответните инженери са все по-изобретателни. Е, Сена и Менсъл вече ги няма. Днес е ред на звезди като Шумахер и Хакинен. Млади и талантливи пилоти продължават да излизат на сцената...

Но както и да е, Формула едно си е Формула едно. Сигурно половината население на Земята поне веднъж е искало да седне зад волана на някой болид. За съжаление съответните машини са доста скъпички, а и не всеки може да издържи на физическите натоварвания, "предлагани" от тези коли. Едно от най-добрите решения на проблема не е нищо повече от добрия стар компютър. Емоцията е на светлинни години от истинското преживяване, но все пак е нещо. Игри за F1 се правят още от зората на геймърската индустрия. Всяка година раждаше по една-две нови поредици. А напоследък симулациите по темата започнаха да се роят още по-бързичко.

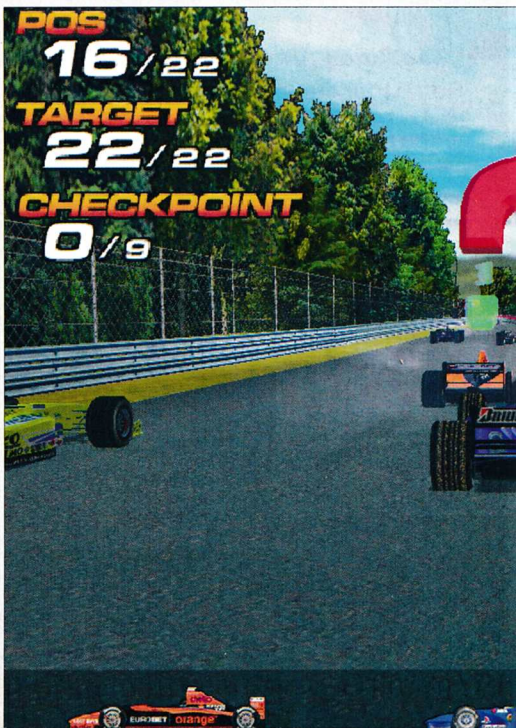
Един от последните продукти е F1 World Grand Prix 2000 на Eidos Interactive. Играта е разделена на две части. Първата си е в класически аркаден режим. Избираш писта, кола и се втурваш право напред. Само дето достъпните писти са само три, а отборите, с които може да се играе, са едни от най-пропадналите за миналата година.

Изненада номер едно – ако се надявате веднага да се пуснете с Хакинен из асфалта на Хокенхайм, по-добре се откажете и потърсете някое друго заглавие. Второто крайно досадно нещо в аркадния режим е, че

колата на наша милост стартира винаги от последна линия

Изненада номер три – забавления от рода на квалификациите са били безмилостно пренебрегнати и поругани. Постоянното тръгване от последната редичка в началото може и да е весело, но много скоро втръсва до немай къде.

Вторият режим на играта ще ви хвърли във вихър на миналогодишния шампионат. В случая има една уловка. За да можете да стартирате за купата, трябва да преминете през един наистина неприятен тест. Според наивното обяснение в играта задачата е да се усвоят техниките на управление. За целта се дава една назъбена писта и болид, който адски много прилича на



РАЛИ

графика	★★★★☆☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
EIDOS Interactive
www.eidosinteractive.co.uk

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, 800 MB free HDD, 8 MB 3D Video

ягуар. Поне цветът е същият (маслено-зелен) само рекламите са били заличени. Самият тест се състои от четири части: стартиране, изпреварване, завои и пълна обиколка. На пръв поглед препятствието е леко, но ще отнеме поне половин час, дори и да сте сред най-вманиачените геймъри. Явно авторите на F1 WGP 2000 са се опитали да принудят някоя от по-наивните души да продължи да играе и след първите тридесет минути.

Едно от нещата, които не ми харесаха в симулатора, е, че реализмът хем присъства, хем отсъства.

Управлението на болида е доста претенциозно

Колата се държи по-лошо и от лада след основен ремонт. Грешно чукване по някой клавиш и машината започва да описва траектория, която напомня буквите от арабската азбука. От друга страна, колкото и да се блъскате и премятате, купчината високотехнологични сплави ще продължава да си се държи добре. Стига се до абсурди – болид, останал без преден и заден спойлер, продължава напред и изпреварва де що свари. Преминаването през тревните площи единствено донася една доста неразбираема промяна в цвета на гумите. Двигателите не гърмят, а изпускат малки порции червени искрички. Ако нагласите скоростната кутия на ръчно превключване, можете да си устроите една малка и забавна заря...

Играта е лишена от всякакви малки екстри. В един подобен продукт от преди три години имаше малка опция, която рисува идеалната траектория по пистата. В F1 World Grand Prix 2000 това нещо отсъства. Няма дори регулация на настройките по колите или поне гадното меню е толкова добре скрито, че са необходими часове бродене и многогодишен опит, за да се стигне до съответния прозорец.

Графиките са някъде около средното ниво

Когато отделните опции се надънят, получава се наистина симпатична картинка. В този случай дърветата, публиката, пистите и колите са приятни за окото. Но ако човек разполага с по-стара машина, би трябвало да седне на един стол и да изпие чаша студена вода. При средно ниво на графиката изображението е доста гадничко – гумите са осмоъгълни, някои от детайлите потъват един в друг, надписите са размити. За най-долното възможно качество по-добре изобщо да не говорим. Графиките на Grand Prix на Microprose от началото на деветдесетте години бяха ако не по-хубави, то поне на подобно ниво.

Със съжаление трябва да отбележа, че визуалните ефекти са в лошо състояние. При по-тежки катастрофи например може да се види как заден спойлер просто си изчезва във въздуха. Най-често срещаното явление е порцията крайно изкуствени искри, за които вече споменах. Анимациите и менютата също ги няма никакви. Останах с впечатление, че играта е направена за далтонисти. По-убийствени цветови комбинации не съм виждал, откакто преди четири години ми изгърмя мониторът.

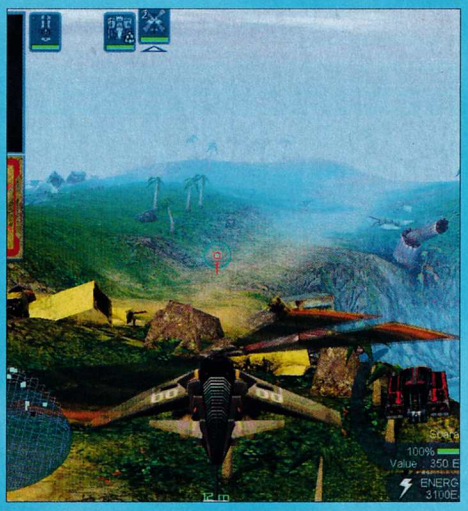
Е, ако графиките не ви усмъртят, озвучаването на играта със сигурност ще го направи. Порцията неприятни спомени са гарантирани. Коментаторът на състезанието е повече от досаден. Не знам кой му е съставял репликите, но ако успея да го намеря, ще взема да му напиша едно протестно писмо. Ако пуснете запис от спор между монголци, ще получите далеч по-смислена комбинация от звуци. Музиката към играта е динамична, ако не сте претенциозни, дори може да ви хареса. Лошото е, че парчетата са малко и започват да втръсват сравнително бързо. Приятната новина е, че в опциите за звука можете на спокойствие да изключите музиката и коментатора.

На финала може да се спомене, че в последните една-две години са излизали далеч по-смислени заглавия, посветени на Формула едно. Понякога се чудя защо хората си хвърлят времето и парите за разработването на подобни "антични" глупости. Настоящата игра се препоръчва само за заклети фенове на високите скорости. Ако успеят да останат в добра душевна кондиция след игра на симулатор, бих могъл да им кажа само едно тихичко – Браво...

Сергей Ганчев

Гейм-списанията изписаха много суперлативи за тази игра, но дали всичко казано действително отразява истината...?

HOSTILE WATERS ANTAEUS RISING



Безспорно играта, за която се говори в тази статия, е новият фаворит на много гейм-критици. Предполагам няма да е далеч и моментът, когато тя ще спечели много верни фенове сред гейм-мърите по света и у нас. Но на мен все ми се иска да разглеждаме добрите заглавия не като доказали се шедьоври, а да обърнем внимание и на пропуските и грешките при създаването им, колкото и незначителни да са. Е, предполагам вече успях да хвърля тъмната сянка на съмнението върху това заглавие. Признавам, това беше и моята цел... :-)

Hostile Waters на Rage Software е наистина добро заглавие. И понеже не ми се иска да завършвам материала си с

лошото

направо ще започна с него. Основното, което ме издразни е, че играта е представена от всички като нещо невиждано до момента. А аз определено не бих казала, че е чак толкова оригинална. По-скоро тя е смес от много вече изпитани и успели елементи от други игри, събрани в едно и подобрени.

Историята е типична. Не е лоша, но според мен не би могла да впечатли някого кой знае колко. А създателите са повече от горди с работата по сценария, когото са поверили на създател на комикси.

Годината е 2032-ра. Войните са изцяло прекратени. Цари мир и бъдещето изглежда ослепително светло. Но както може да се очаква, спокойствието скоро е нарушено. Незнайно кой изсипва невиждано количество ракети и окъпва Земята в кръв. Май ще трябва да се изправите срещу мистериозна група военнолюбци, които не се радват много-много на мирното битие на човечеството. Знае се само едно нещо – вие сте човекът, който трябва да се справи със създалата се ситуация.

Графиката и звукът на Hostile Waters са на ниво. Няма да изпадам в подробности за тях, за да не ръся шаблонни лафове. Само ще спомена, че сред списъка с професионалистите, озвучавали героите, са имена като Том Бейкър, очарователната Глинис Барбър и Пол Дейроу.

Нека обаче обърнем повече внимание на

геймплея

който почти винаги изиграва решаваща роля при съставянето на мнение за дадена игра. В Hostile Waters ще имате възможността да видите красиви изгреви и залези, които се сменят на около 15 минути. Действието на някои мисии се развива и в закрити пространства, но те само разнообразяват обстановката. Замисълът на авторите явно е да не губите усещането, че през цялото време да сте на различни места.

По време на първите мисии имате възможността да се обучите на всички нужни ви трикове при управлението. Те не са направени под формата на tutorial или тренировъчно ниво, а са част от последователно разкриваната ви история. И така постепенно се задълбочавате в една игра, която, както стана модерно напоследък, обединява в едно няколко жанра. Имате екшън, имате стратегически елементи, донякъде можем да говорим и за оттенък от жанра на високите скорости. Не говоря за състезания с танкове и хеликоптери – просто разполагате с голямо количество единици, които можете да ръководите или управлявате сами.

Имате два възможни начина да командвате своите бойни части. Можете сами да си подкарате машината или в нея да вградите чип, който съхранява уменията на мъртъв войник. Това хрумване наистина е много яко. Душите на няколко мъртви герои са съхранени в електронен вид и можете да ги включите към някоя бойна единица и да ги командвате като им зададете заповеди. Ако използвате такава единица, вие можете и да прекъснете изпълнението на зададените заповеди и по всяко време да вземете управлението под ваш контрол. От самото начало разполагате със

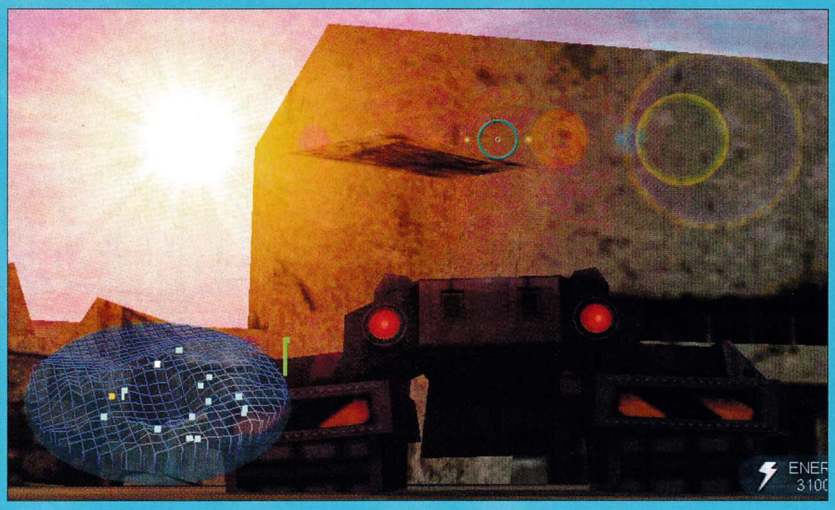
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Rage Software
http://www.rage.co.uk/hostile/

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
300 MB free HDD, 8MB AGP Video Card



свой кораб, с помощта на когото произвеждате машини, всяка от които има определена специфична роля, възможности и цена в енергия. С напредъка в играта ще расте и броят на достъпните бойни единици. В един момент имате достъп до всичко това:

Antaeus Carrier е вашият верен кораб, който може да извършва операции по суша, вода или въздух. Той разполага с оръжия, които не са много бързи, но имат голяма разрушителна сила. Точността също не е сред техните силни страни, така че не залагайте твърде много на тях. Друго предимство на кораба е това, че всъщност той произвежда всички останали единици, с които разполагате. На борда има и скенери, които засичат движение, както и няколко други надеждни охранителни системи.

Pegasus Lifting Helicopter всъщност няма директен принос към вашите атаки, защото не разполага с въоръжение, но е много полезен от стратегическа гледна точка. Трябва да му осигурявате защита, докато той изпълнява задачите си – да пренася сухоземни единици до различни места, до които иначе достъпът е невъзможен.

Scarab Armoured Utility Vehicle е машина, с която разполагате от самото начало на играта. С нейна помощ събирате енергия, без която, както сами разбирате, бързият край е неизбежен. Не е снабдена с оръжия.

Hornet Attach Chopper е снабден с добри оръжия и е лесно подвижен. Той е много добър в битки, но и лесно унищожим.

Salamander Hover Tank има оръжия, но е най-полезен за стратегически цели. За разлика от другите танкове, този стоманен звяр безпроблемно се плъзга и по водна повърхност. Това премахва необходимостта от хеликоптер, който да го пренася.

Sentinel Static Platform е неподвижна единица (освен, ако не ползвате хеликоптер). Когато е на земята, тя е изключително полезна заради разрушителната способност на оръжията си.

Magpie Lifting Helicopter не е снабден с оръдия и се управлява автоматично от Antaeus. Единствената ви задача е да му зададете зона на действие.

Puma Reconnaissance Buggy, както и при други подобни пъргави, полезни и многофункционални машини, са доста уязвими. :-(Гадно, но факт. Бъгито ви лесно и бързо се придвижва по всякакви терени, събира разузнавателна информация и умее да гърми. Но дори и да е бронирано, доста бързо се разделяте с него.

Rhing Heavy Tank е внушителна камара желязо, която респектира не само със своя вид. Можете да го накичите с различни оръжия. Очаквайте най-добри резултати, ако използвате Warhammer. Танкът е бавен, но това се компенсира със силата, която той крие.

Phoenix Super Chopper – По-голям и бавен е от Hornet Attach Chopper (HAC), но може да носи брони и е тежко въоръжен. Има възможност да му прикрепите повече джаджи, в сравнение с HAC.

Shark Enhanced Hovertank – бързина, сила и вместимост за шест екстри на едно място. За жалост качеството си има цена...

Behemoth Super Tank – ...а аз ви казах, че Rhing Heavy Tank е внушителен... Само вижте на какво е способно това бронирано бебче!

Vulture Bomber – Не можете да използвате чип за автопилот или да му добавяте екстри, но с негова помощ можете да подарите на врага някоя и друга бомба...

Въпреки че имах и лоши моменти с тази игра, трябва да призная една истина – май си заслужава!

Лили Стоилова

Състезания на мокри писти - как ви звучи това?! Интригата е по-голяма от очакванията и все пак има какво още да се желае

Думата "рейсинг" в заглавието е крайно подвеждаща. Ако се надявате да срещнете пореден автосимулатор или вълнуващо каране по класически писти, изоставени улици или какъвто и да е друг терен, ще останете леко изненадани. Играта London Thames Racer представлява симулатор на съревнование с моторни лодки. Съвсем честно искам да си призная, че изпитах известно разочарование, когато разбрах каква игра ме очаква. Всъщност не бях прав. Този вид състезания не срещат особено голям отклик от страна на разработчиците. Това явно е продиктувано и от донякъде консервативните предпочитания на почитателите на рейсинг-симулации.

За сметка на това подобни заглавия срещат голяма подкрепа от производителите на конзоли, тъй като те предлагат две много основни неща, типични за телевизионните игри – бързо и лесно удоволствие от геймплея, комбинирано със солидна порция патаклама. Но къде остана комплексността?!

Lomdon Thames Racing все повече ме кара да си мисля, че

произходът ѝ е строго конзолен

Защо ли? Ами много просто – качеството на графиката не е убийствено, за сметка на това управлението е доста усложнено и определено предполага бързи реакции с палците и показалците – демек, натискайте геймпада, докато се счупи... Това в никакъв случай не е лошо качество. Всъщност играта е страшно забавна и без да се усетя прекарах от раз пред нея пет часа, опитвайки се да маневрирам из тесните канали с доста неуправляемите лодки (явно нарочно направени така).

За какво всъщност става въпрос в тази игра? Става дума за състезание с моторници, скутери и салове (буквално) из лондонските, амстердамските и венецианските канали. Както е известно, това са градове, построени в близост, дори върху водни площи и имат добре развита мрежа от водни пътища. Тази плетеница от канали и каналчета осигурява пренос на товари, турове с корабчета и в нашия скромен случай трасета за бурни състезания.

В началото на играта можете да изберете между няколко типа персонажи и лодки като всеки от тях има своите специфични качества. Следващият ви избор се отнася до "пистата", пардон, канала, където ще се състезавате. Интересното е, че каналните системи в различните градове са разделени на няколко части, т.е. всеки път карате по различни трасета. Всеки канал си има своите особености. Така например един ще бъде тесен и с гадни завои, следващият вече като нищо предлага огромни пространства, в които можете да изпитате силата на вашата лодка и мощността на нейния двигател.

Играта предлага няколко модуса за каране – single race, championship и sightseeing. Както сами разбирате, няма нищо по-различно от коя да е друга рейсинг-игра. Изборът между отделните опции се осъществява единствено и само с клавиатурата и все повече се замислям за конзолното минало на това заглавие...

Веднъж стъпили на водния паркет, очаква ви изненада. Всеки, който някога през живота си се е качвал на онези малки, кръгли и сравнително неуправляеми неща в Южния парк, състоящи се от акумулатор и стара автомобилна гума, ще усети познатото потръпване на пръстите и притока на адреналин – лодките в играта са също толкова безконтролни и своеволни. Когато командвате вашата моторна черупка, следвайте едно единствено златно правило:

не ѝ давайте шанс да се върти!

След като се справите с управлението и се впуснете в състезанието, ще откриете още една изненада – вие не просто се състезавате, но можете и да правите мръсотии на противниците си. За целта използвате пръснатите по трасето бонуси – мини, торпеда, самонасочващи се ракети, турбо, трамплини... Забавни нещица, които обаче по скромното ми мнение създават абсолютно еднакви проблеми.

London Thames Racer е доста забавна игра, но, уви, не предлага абсолютно нищо ново като геймплей. Единствената разлика, в сравнение с което и да е друго заглавие, са лодките. Но пък дали затова си струва правенето на цяла една игра?!

Александър Бойчев

РАЛИ

графика	★★★☆☆☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★★½☆☆
общо	★★★☆☆☆

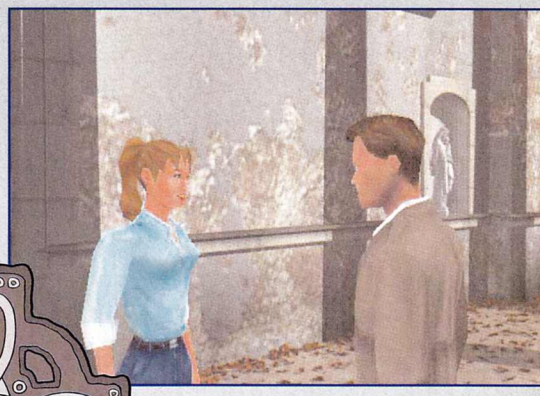
PC CD ROM

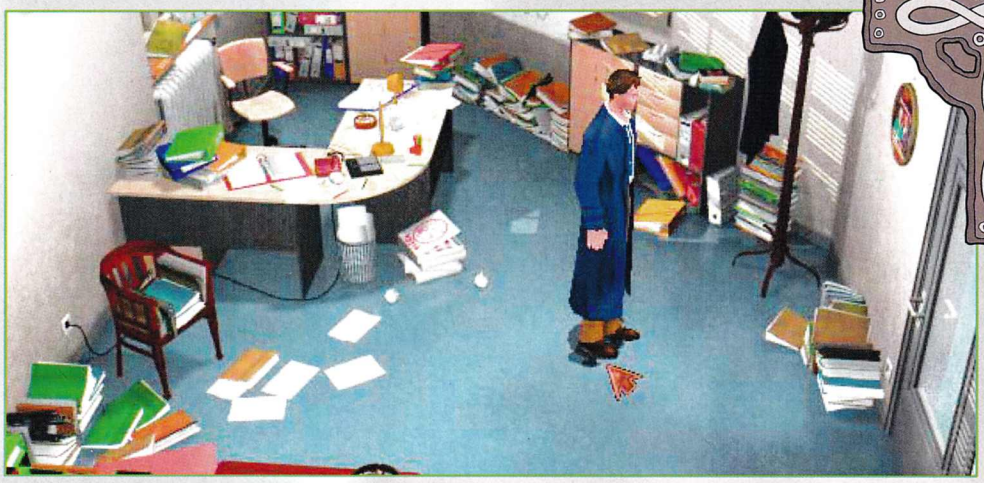
издател 1xCD
Davilex
http://www.davilex.com/

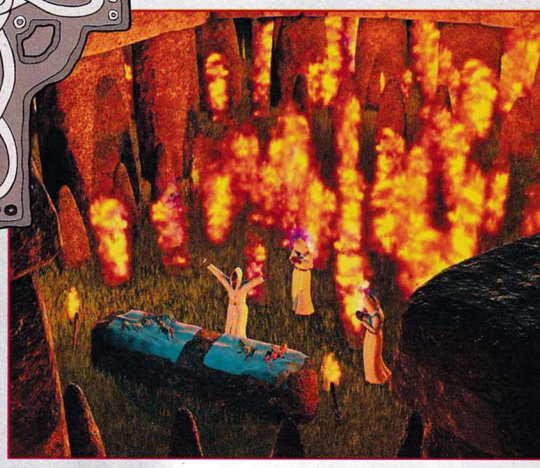
системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8.0, 3D Video

Ритуално убийство, страховит заговор, зловещ култ и един детектив, който иска да разплете цялата тази каша... Какво повече му трябва на един добър адвенчър!

THE MISTERY OF THE DRUIDS







Годината е 1000-та и друидите са на изчезване. Последните представители на този култ решават да предадат своите магически сили на пет новородени. За целта те заформят зловещ ритуал, който се провежда в мегалитния кръг на Стоунхедж. Така те искат да запазят мощта си завинаги.

В групата на друидите обаче има и такива, които се боят, че това, което са изградили за толкова много години, може да попадне в неподходящи ръце. Те се страхуват, че децата никога няма да бъдат научени как да използват правилно магическите сили. Според тях невръстните друидчета могат да злоупотребят със свръхестествените си способности, превръщайки се в тирани. За да предотвратят това, малката групичка решава да запази своята енергия по време на церемонията и по този начин ритуалът да не бъде завършен. Наследниците на друидите порастват и се развиват като могъщи личности. Тайната на съществуването на кръга се запазва през годините, но силите остават разединени...

Това е историята на The Mystery of the Druids. Играта вече е под номер 6 в класацията на Германия и това въобще не е случайност. Гладните за повече мистика и приключения фенове отдавна чакат появата ѝ. Тези, които бързат да сравнят това заглавие с Gabriel Knight, май няма много да сбъркат. Приликите са прекалено много, но това в никакъв случай не е минус. Все пак най-важното в един адвенчър си е сюжетът, а тук той е наистина интригуващ.

В началото бях малко стреснат от прекалено многото термини, които открих в играта, но речникът свърши наистина добра работа. Енджинът, използван в играта, е изключително сходен с графичната платформа на GK. Този път има по-добро движение на камерата и това придава невероятно кинематографично усещане. Атмосферата е сходна на тази от Black Dahlia, най-малко защото и тук главният герой е детектив. Неговото име е Брент Халиган и в един хладен есенен ден той започва да разследва убийство, което впоследствие се оказва ритуално. След като се консултира с антрополога д-р Търнър, се оказва, че убийството е замесен Орденът на Друидите. С помощта на експерти по историята на древните келти Халиган успява да открие лидера на групата – влиятелният Лорд Синклеър. Става очевидно, че друидите искат да завършат ритуала съвсем скоро, а Брент и антропологът решават да предотвратят това.

Загадките в тази игра имат много високо ниво на сложност. Няма линейност в решаването им, но все пак играта е разделена на отделни етапи. Както във всеки добър адвенчър, и тук имаме инвентар, карта, компас и цял набор от предмети, които ни помагат при детективското разследване.

Музикалното оформление е великолепно! С удоволствие бих купил саундтрака на играта. Той е абсолютно достоен за някоя холивудска продукция. :-) Нямам търпение да премина през цялото приключение, за да мога да напиша повече...

Роро

ADVENTURE

издател 1xCD
CDV Software Entaintment AG
www.misteryofthedruids.com

Не мислите ли, че Star Trek ще стане популярен и у нас покрай непрекъснато излизащите игри на тази тема, независимо че едноименната филмова поредица липсва на родния телевизионен екран...?

STAR TREK AWAY TEAM

Някога, в далечното бъдеще, приятелски космически кораб изпраща сигнал SOS. Врагът е нападнал без предупреждение... Вие сте капитанът на кораб, който изпълнява спасителни мисии в далечния космос. Ситуацията е много напечена. Няма място за грешки. Вашият ударен отряд е добре обучен да борави с всякакви оръжия и техника. Враговете пък имат безупречни системи за сигурност. Такава е малко слабата фабула на новата геймка от поредицата Star Trek. Въпреки това

Activision са направили сполучлива игра

В началото имате право да изберете членовете на своя тим. Обикновено той е от четири души, но по време на игра към вас може да се присъединят и още един или два бойци, които вие да речем освобождавате от плен.

Избирате между персонажи от пет състава – команден, инженерен, медицински, научен и охранителен. Разбира се, вашият командир има основна роля. Първоначално ще трябва да решите дали той да бъде офицер с медицински възможности, който носи хипоспрей за лекуване, да има познания за експлозивите и да преминава безнаказано през системи за безопасност. Друг вариант е да си вземете капитан, който има отлични научни познания и носи гранати, или пък такъв, който борави с експлозиви, извлича еликсири от растения и може умело да се промъква. Аз, разбира се, си имам фаворит, но не желая да влияя на вашето решение.

Характеристиките на членовете на тима дават отличен отговор на въпроса какво представлява и самата игра. Затова първо ще ви разкажа за останалите от групата. Безспорно много важен е научният състав, въпреки че в екшън като този, може би трябваше да започна с охранителния. Мозъците на групата си имат различни предимства. Първият от тях е Иван. Той е шеф на научен екип и единственият, който може да използва превръзка-невидимка, която, както се оказа, действа само определено време. Вторият гений е тениран да обезвреждa системи за сигурност (а такива в играта има немалко). Той е единият член екипажа, който може да извлича еликсири от растения. Другите хора от научния състав пък могат да телепортират или да бъдат спецове по холография. Устройствата за заблуда на врага понякога е

почти невъзможно да минете някои мисии

Този тип бойци могат и да примамват врага със звук.

В състава по безопасността има експерт по разрушения, който разполага с много експлозиви, но пък няма оръжие с оптически мерник, както и добър снайперист, който не може да използва бомби. Съществува и балансиран член на групата, който има приспособление за далечна стрелба, но може и да поставя мини. Четвъртият боец е просто снайперист.

Инженерният състав се състои от главен инженер на кораба, който е един от двамата, които могат да телепортират. Друг член на групата има уникалната възможност да поправя научни приспособ-

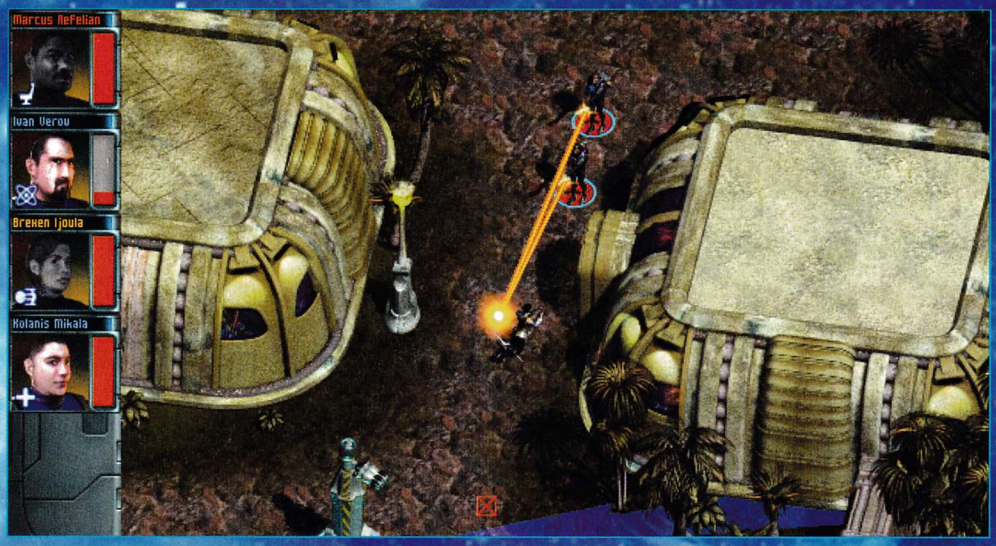
СТРАТЕГИЯ

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Activision / Reflexive Entertainment
www.stawayteam.com

системни изисквания
P II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
DirectX 7/8, 3D Video, a lot of free time



ления и да използва гранати. Третият инженер (би трябвало да е психолог!) пък има телепатични възможности, може да прониква в съзнанието на вражеските войници за кратко време, но така и сам да се уврежда умствено.

Медицинският състав се състои от шеф на медицинските офицери, който повече може да лекува, отколкото да нанася някакви щети. Вторият офицер е с балансирани лекуващ потенциал и бойни възможности, а третият е по-скоро войн, отколкото последовател на Хипократ :-).

Индикаторите, които използвате, са лекуване, телепатия, оръжия, мини, технологии и хакване. Не се притеснявайте, когато се изправите срещу някой враг, всичките членове на групата ви, независимо от специалността си, стрелят по него, но с различна точност и успеваемост по отношение на пораженията, които причиняват.

Разнообразни са оръжията и техниката

с които разполагате. Както вече знаете, имате снайпери, които са безценни, ако трябва да убиете противника, без да ви забележат. Използвате лазери, мини, експлозиви, гранати и шашки, всякакви устройства за лекуване, декодиращи приспособления, компютри, инженерен комплект, медицински пакети, превръзка-невидимка и т.н.

Във всяка мисия трябва да подходите по различен начин при подбирането на отбора. В някои мисии например враговете не трябва да ви забележат. Понякога е още по-лошото – противниците не трябва да бъдат убивани, а само зашеметявани. За целта е важно да настроите оръжията още в началото на нивото да не поразяват смъртоносно като им включите опцията stun. По време на мисиите задачите са разнообразни – да освободите пленен боец, да разрушите различни системи, да спасите някого, да се промъкнете до някъде, без да ви усетят и т.н.

Компютърът дава автоматично пауза

когато ви атакуват и не сте подготвени. По този начин можете да прецените как да постъпите. Играе се и с клавишите. По важните от тях: с R бягате до маркираното място, с C клякате и се промъквате, V показва докъде вижда врагът, A маркира целия екип.

Движите се в открити и закрити пространства. Помещенията са общо взето леко еднообразни. Недостатък на играта е изкуственият интелект. Когато убиете някой противник, другият, който е зад него, не дава признаци, че е разтревожен и продължава да си върви спокойно около трупа на своя другар. Тази неадекватност определено дразни, но ако се абстрахираме от нея, едва ли можем да посочим сериозни недостатъци на геймплея.

Свилен Енев

Всяка каскада си има майстора. Не знам как ми хрумна тази витиеватост, но в Stunt GP ще разберете някои съображения относно законите на физиката, злите фенове на PlayStation и емоцията от бързото каране. Сложете си колана!

STUNT GP

Феновете на рейсинг-игрите напоследък няма от какво да се оплачат. Появи се Collin McRae 2, Microsoft разтърси класациите със своя Midtown Madness 2, а F1 Racing Championship на Ubi Soft не дава възможност за сън на верните фенове на Шумахер и компания. Всичко изглежда ясно, добре подредено и някой може да си помисли, че това е поредният жанр, обхванат от потискащо еднообразие и скука. Уви, напук на всички лошомислители жанрът на състезанията с разнообразни возила е повече от жив!

Какво имам предвид? Рейсинг-игрите се развиват с главоломна скорост и предлагат възможности за съревнование с най-разнообразни возила. На практика нищо не е невъзможно. В Stunt GP превозът е осигурен от

малки колички с дистанционно управление

Спомням си как в крехка детска възраст с възхищение наблюдавах повратливите автомобилчета без кабел, които достигаха навсякъде и се носеха със зашеметяваща скорост. Най-яките модели бяха малки бъгита, способни да се въртят, обръщат и да изпълняват всякакви каскади при контакт с чуждо тяло. Да-а, бяха времена, когато това си беше направо висша форма на забавление.

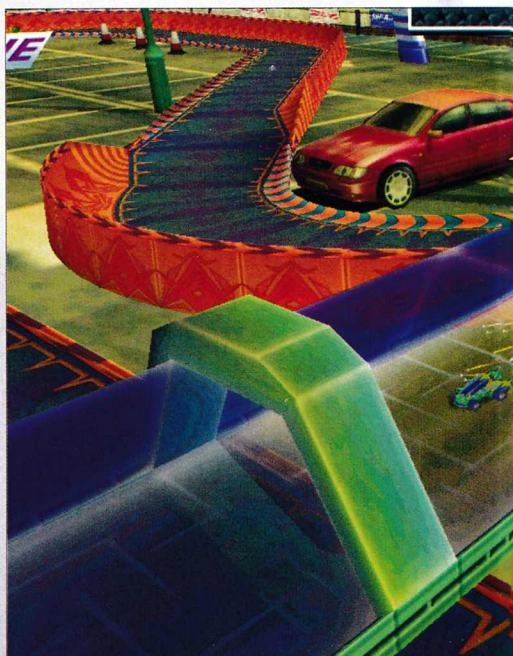
Сега, в дните на манията по Counter-Strike, когато всичко изглежда някак еднообразно и скучновато (аман от терористи), връщането към някоя добре забравена стара гейм-идея си е направо глътка свеж въздух. Казвам "добре забравена", тъй като Stunt GP е първото заглавие от този вид. Всички тези игри могат спокойно да бъдат обединени под общото заглавие "fun racers" – игри, където забавлението стои над всичко.

Stunt GP е измайсторена от всепризнатите автори на откачени хрумвания Team 17. Само името вече гарантира тонове адреналин и забавление. Stunt GP е замислена преди всичко

като игра за PlayStation2

Вече виждам намусени физиономии и разочаровани погледи, но не сте прави. Като се има предвид, че през последните няколко месеца постоянно ми се налага да тествам адаптирани за PC-конзолни извращения, смело мога да ви кажа, че тази игра е приятното изключение. Това е лесно обяснимо – все пак малкото фенове на телевизионните игри вече надигат глас срещу посредственото качество на повечето продукти, предназначени за тях. Тази тенденция не е нова. Беше време фирмите разработчици да направят нещо. Пък и вече нямат оправдание с ограничените хардуерни възможности. Е, резултатите са налице.

И все пак Stunt GP притежава няколко досадни конзолни особености. Така например нямате възможност да използвате мишката като средство за навигация из менютата. Самите менюта не предлагат кой знае колко възможности за нас-



РАЛИ

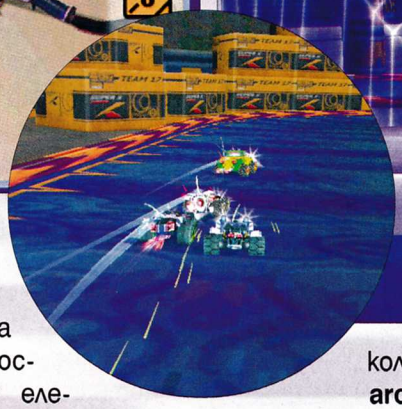
графика	★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

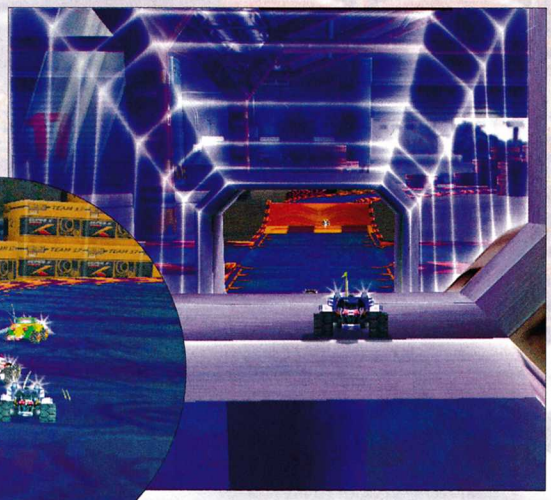
PC CD ROM

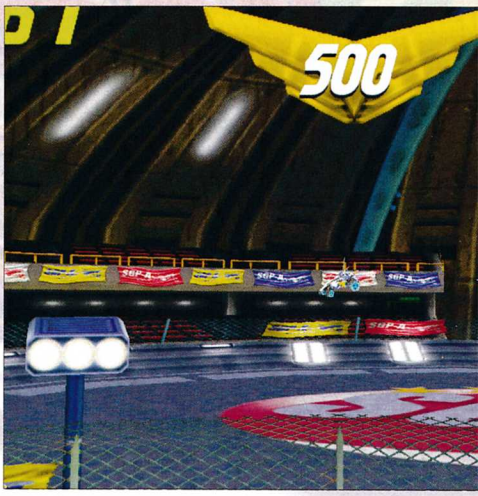
издател 1xCD
Team 17
http://stuntgp.team17.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
280 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

тройки, а са ограничени само до най-важното. Особено внимание заслужава секцията "Catalogue" – най-вече заради доста недомисленото си изпълнение. Тук можете да видите частите за колите, всички автомобили и пистите. Но явно водени от широко разпространената максима, че конзолните фенове са хора, които не си губят времето в







интелектуално напрягане, авторите са си спестили каквото и да е разясняване на функциите и подробности около отделните елементи. Това може и да ви се струва маловажно, но ще ви питам какво ще правите по време на състезание, когато трябва да правите ъпгрейд. Но за това малко по-нататък.

Както вече споменах, менютата са ограничени само до най-важните, същото важи и за показателите на автомобилите.

Те са точно три

stunt (способност да изпълняваш каскади), grip (стабилността върху пътя на автомобила) и power (еми мощност, братче, к`во друго). По тези три показателя избирате возилото, с което ще се състезавате. На вниманието ви са три типа коли: Wild Wheels – автомобили с особено висока стабилност, Aero Blasters – ако ще правите каскади, спомнете си за тях, и Speed Demons – скоростта е всичко, бейби!

Можете да избирате между няколко типа състезание:

arcade – просто бързо и неангажиращо каране;

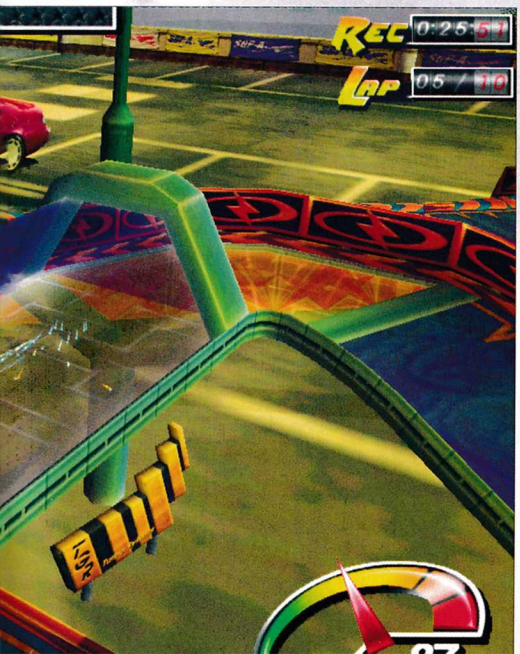
exhibition – състезание, при което броят на опонентите, обиколките, сложността и трасето се избират от вас;

time trial – надбягване по часовник, където печели този с най-добро време;

stunt challenge – за ограничен брой секунди трябва да направите най-много стънтове;

championship – името говори само за себе си.

По-подробно внимание заслужава последният вид състезание, а именно карането за титлата. Единствено при този тип надпревара можете да ъпгрейдвате автомобила си и да направите от него радиоколичка-мечта. Трасетата са 20 и ви предстои каране през всякакъв терен. Те са няколко типа, но голямата бройка не трябва да ви заблуждава, тъй като пистите общо взето си приличат. За сметка на това обаче удоволствието, което ще изпитате по време на каране, всеки път е огромно! Нивото на трудност е изключително добро и изобщо не си мислете, че ще размажете противника си просто ей-така. Всяка грешка се наказва жестоко и възвръщането на позиции става доста трудно.



Естествено, с напредването на играта

вашата кола става все по-мощна

но и противниците ви не спят зимен сън. Голям плюс по отношение на реализма в играта е индикаторът за мощност – тъй като радиоколичките по правило се задвижват с електрическа енергия, в един момент ви свършва токът и колата започва буквално да се влачи. За да презаредите, трябва да се приберете в бокса. Включването на бокс създава възможност за планиране на разнообразни тактики. С две думи – не остава нито миг скука. Самото каране също е доста интересно. Усещането за скоростта е доста реалистично, въпреки че за мен е учудваща дупката между 200 и 80 километра в час. На практика с всяка скорост под 200 се чувствате така, сякаш карате с 80. Едва над 200 започвате да си задавате въпроси относно физични закони и дали тази кола все пак има спирачки.

Окачването на радиоколичките е като на истински автомобил. Ако вземете някой завой с по-висока скорост, като нищо ще излетите от пистата. И като споменах излитането, не мога да не кажа за стънтовете, които сякаш са най-забавното нещо в играта. Всеки контакт с чуждо тяло кара колата ви да направи невероятен скок във въздуха, а в зависимост от скоростта, може да се получи и лупинг. Купонът става все по-щур с ъпгрейдването...

...а сега отивам да врътна два-три стънта!

Александър Бойчев

ADVENTURE PINBALL
FORGOTTEN ISLAND

Pinball /Флипер — игра с топче, търкалящо се по осеяна с препятствия маса.

За Unreal Engine се заговори през 1997 година, когато се появи едноименната игра, разработена от Digital Extremes. Освен че се превърна в хит и основен конкурент на Quake, през следващите няколко години стана ясно, че Unreal Engine може да се използва както за 3D клонинги, така и за доста други съвсем нестрелящи игри, та дори и анимационни филмчета (machinima). Последното му превъплъщение открих в Adventure Pinball, като останах някак изненадан как нещо, правено да осигури безсънни нощи на виртуалните главорези, може да се използва за създаването на доста читав флипер-симулатор.

Adventure Pinball е 3D флипер, което за мое огромно разочарование не означава, че развитието на играта може да се гледа от гледната точка на топчето (в определено състояние на духа това би ми се сторило върховно забавление). Макар камерата да проследява движението му (това всъщност е малко кофти понякога), играчът не получава правото да определи свободно гледната точка. Авторите все пак са се постарали да използват пълните възможности на Unreal енджина, вследствие на което дори

и най-добрите видеокарти ще се затруднят

с постигането на плавно движение в тежките графични режими. Предвидени са и три нива на детайлност. След произведенията на изкуството, на които станахме свидетели в Pro Pinball: Timeshock!, игралното поле тук изглежда някак семпло откъм текстурни детайли. За стандартните флипери важи правилото: "колкото повече мигащи лампи, толкова по-добре", докато при Adventure Pinball се залага на елементи и обекти, които могат да съществуват само в компютърна симулация на pinball. Става дума за разхождащи се по масата животни, подухвани от вятъра водопади, палми, цветенца и т.н. в играта.

Някаква суха история се опитва да обоснове декорите, но успех не е думата, с която бих нарекъл резултата. Графиката на нивата пресъздава праисторически пейзаж, изобилстващ от първобитни гадове, в това число – динозаври, неандерталци, разни lizard-и и въобще всякакви производни на обитателите от Jurassic Park. Играе се на 10 различни нива със сходен външен вид, като всяко от тях обединява по няколко свързани с рампи маси. Всичките са разработени по стандартната схема – в долната част има дупка, която се охранява с флипчетата, а междинни флипчета няма по никое от нивата (отново минус). В началото са достъпни само две от всичките.

Разочарование е и тоталната

липса на какъвто и да било multyball

т.е. няколко топчета едновременно, което е автоматично следствие от движещата заедно с позицията на топчето камера. Като цяло нивата са доста бедни на елементи и биха омръзнали много бързо, ако основната цел не беше прогресирането напред към следващото. А това става, след като се мине през всички игрални маси на дадено ниво и се постигнат целите, дефинирани подробно преди почването на всяко ниво.

Adventure Pinball предлага и опция за стандартен multiplayer с до четирима играчи, които се редуват един след друг. Динамична игра и особеното ниво на реализъм (топчето лети с бясна скорост) са основните козове, но лошият дизайн на нивата вероятно ще задуши ентусиазма след първото минаване на всичките. За сложност едва ли може въобще да става дума.

Георги Пенков

PINBALL

графика	★★★½☆☆
звук	★★★☆☆☆
оригиналност	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

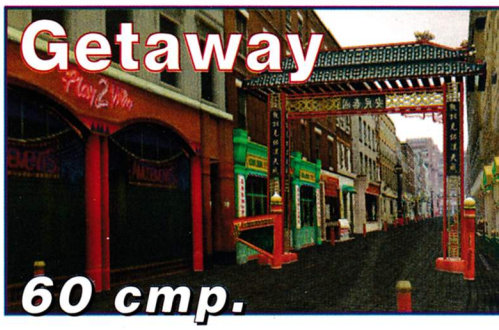
издател 1xCD
Electronic Arts
www.ea.com

системни изисквания
PII 200 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
DirectX 7.0a, 3D Video

PS MANIA

Този път така и не успяхме да се спрем на игра на броя. Двете ревюирани игри се оказаха леко разочароващи. За това и отделихме "лъвския пай" от конзолните страници на една предстояща премиера – Getaway за PlayStation2.

Ивелин Г. Иванов



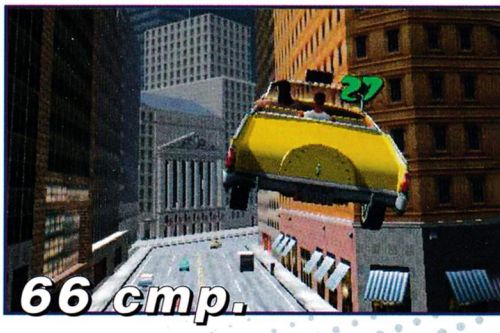
60 стр.

62 стр.

63 стр.

64 стр.

65 стр.


66 стр.

ЖЕНА В КОЛАТА

Sega of America проведоха наскоро турнир по Crazy Taxi, което да определи най-добрия Dreamcast таксиджия. Събитието се състоя в Bimbo's 365 Club в San Francisco. Десетте най-добри геймъри се бориха за награден фонд от 30 000 долара. Линдзи Гол, студентка по бизнесадминистрация в Университета на Илинойз, успя да сразі конкуренцията и да грабне чек за 15 000 долара заедно с безплатна ваканция в Ямайка. Между другото Линдзи е била единствената жена участник и въпреки това е успяла да събере близо два пъти повече точки от втория в класирането Майкъл Пиринг.

ПО-ДОБРИЯТ PS2

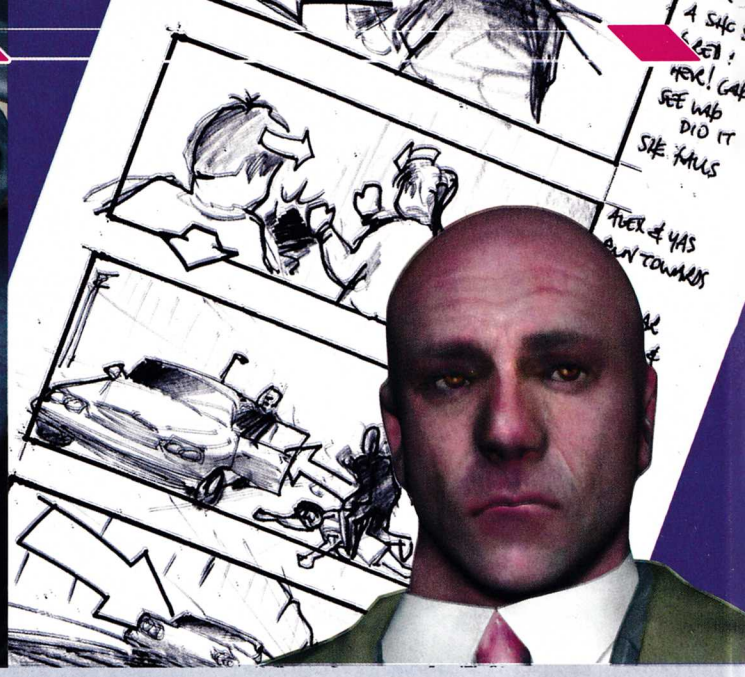
Sony планират да пуснат от 18-ти април на японския пазар нов модел на PlayStation2. Моделът SCPH-30000 ще включва plug-in харддиск и мрежов broadband интерфейс. Геймърите ще могат да се свързват с Интернет при broadband скорости (шест пъти по-високи от тези при стандартната dial-up връзка), а на харддиска ще могат да се записват изтеглените програми и информация. Независимо от слуховете, конзолата няма да бъде комплектована с DVD дистанционно управление или memory stick, макар че все още не е ясно дали наличието на харддиск няма да обезсмисли използването на преносима памет по принцип.

MISSION POSSIBLE

Infogrames потвърдиха, че са започнали разработването на игра по Mission Impossible 2. Компанията, която вече издаде игра по първия филм от поредицата във формат N64, PlayStation и Game Boy Color, си е осигурила правата от Viacom Computer Products. Засега са потвърдени два формата за новата игра – Xbox и PlayStation2, а евентуалната премиера е планирана за есента на 2002 година.

FFX ЗА PLAYSTATION2 – ENJOY!

Final Fantasy X ще се появи във формат за PlayStation2 още през юли в Япония. Играта ще бъде подкрепена с голяма маркетингова кампания от Coca-Cola, като компанията смята да доставя малки безплатни фигурки от играта заедно с бутилките на своята напитка. Square още не са обявили датата на европейската премиера, но със сигурност се знае, че на Стария континент играта ще бъде разпространявана отново от Sony.



Getaway

Гангстерска история в стила на Гай Ричи, много реализъм и интерактивност – какво повече може човек да желае от една екшън игра? Може би да излиза в срок...

След разочарованието, наречено This Is Football, Team Soho просто ни дължаха нещо наистина добро. Нека не забравяме, че не са много дивелопърите с възможностите на този екип, който на практика е собственост на Sony Computer Entertainment. За Getaway се говори от доста време насам, най-малкото защото играта трябваше да се появи във формат за PlayStation долу-горе по времето, когато четете тази статия. Team Soho дори твърдят, че имат изцяло завършено ниво от Getaway в PlayStation формат. В движение обаче се оказа, че такъв мащабен проект просто... няма да се изплати, ако бъде издаден за малкия сив, ъ-ъ, бял PlayStation в момент, в който всички са жадни за още, още, още игри от каталога на неговия по-голям брат. Така

Getaway набързо се превърна в PS2 игра

От което проектът само спечели, ако питате мен. Защото, както сами ще се убедите, рамките на добрия стар PlayStation най-вероятно щяха да се окажат твърде тесни за идеите на Team Soho.

Нека започнем все пак с това какво точно е Getaway. Не, всъщност имам по-добра идея – нека започнем с това, какво не е Getaway. Преди всичко (каквото и да сте чули до момента) Getaway не е копие на Driver.

Да, голяма част от играта наистина би трябвало да се състои в каране на всевъзможни (макар и по-малко от тези в Driver2) возила по улиците на Лондон. Но финалната версия на Getaway ще включва и доста екшън (предимно престрелки), изследване и дори логически загадки в духа екшън/приключенски стил. В тази част от играта ще трябва да напуснете любимата си кола и да си поизтъркате подметките, управлявайки героя си "от трето лице".

Въпреки "кинаджийските" пристрастия на авторите Getaway очевидно няма да е поредната игра, която играе сама със себе си. С това засукано определение исках да обединя всички онези нескопосани опити за "интерактивно кино", в които цялото "играене" се свежда до запълване на кратките паузи между две анимации. Getaway наистина има силна история в духа на гангстерските класики на Гай Ричи ("Две димящи дула", "Гепи"), но главната роля в тази история ще бъде отредена именно на нас геймърите. Всъщност главните герои този път са двама – обвиненият в престъпление, което не е извършил, Марк Хамънд и Франк Картър – ченгето, което се занимава със случая. Все пак няма да можете да избирате в произволен момент с кого да играете. Дванайсет от общо двайсет и четирите мисии ще трябва да изиграете от името на Марк, останалите – управлявайки Франк. Сценаристите на Getaway обещават изненадваща и дори непредвидима до самия финал развръзка.

И след като си изяснихме какво Getaway не е, нека видим какво пък толкова е. Накратко – не едно и две неща. Момчетата от Team Soho явно сериозно са се замислили как да направят нещо ново и различно. Преди всичко в Getaway

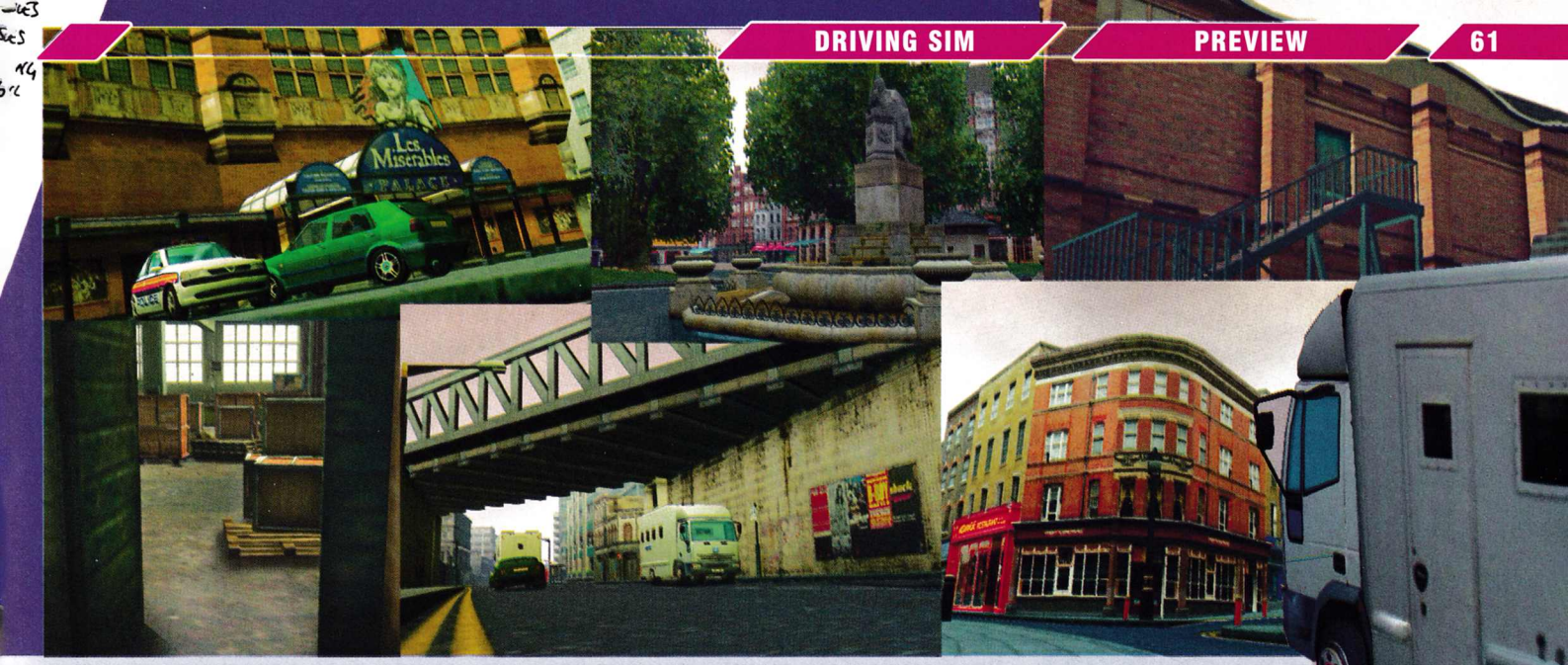
няма да видите индикатори

за "здравето" под никаква форма. При превозните средства например повредите ще бъдат очевидни, тъй като екипът на играта се е потрудил доста върху максималния реализъм при отчитането на сблъсъците. Колкото до хората – там ситуацията вероятно ще е малко по-сложна. Не че няма да е ясно колко зле си ранен ти

DRIVING SIM

PS2

издател	Electronic Art
излиза	около коледа 2001
	http://www.ea.com



или някой от противниците ти. Огнестрелните рани би трябвало да варират в зависимост от типа на оръжието и от дистанцията. Героите в играта ще накуцват и ще се движат осезаемо по-бавно при нараняване от каквото и да е естество. Проблемът е само, че всичко това няма да се измерва в индикаторни чертички. Точно като в реалния живот, нали? Кой участник в престрелка би могъл да каже – остават ми 50 точки живот? Хайде де! Лекарите често казват "Божа работа", а камо ли тези, дето са го отнесли. Страшничкото в цялата работа идва от това, че играещият никога няма да се чувства в абсолютна безопасност. Страшно, но и вълнуващо! Опитайте някой път да играете някой най-елементарен first person shooter (Doom да речем) без индикатора за живот и вероятно ще разберете какво имам предвид.

Но това още не е всичко. Излиза, че в Getaway няма да има дори "аптечки"! Така де, кой от вас е виждал по улицата да се търкалят "пакети за спешна помощ"? И то такива, от които се оправяш за части от секундата от "пиши го бегàл" до "здрав като миньорска кирка". Вместо това героите в Getaway ще се оправят с течение на времето. На игровото време, а не на реалното време, разбира се.

Мога само да кажа, че всичко това звучи прекрасно, но... Както винаги има едно "но". Проблемът идва от това, че максималният реализъм почти никога

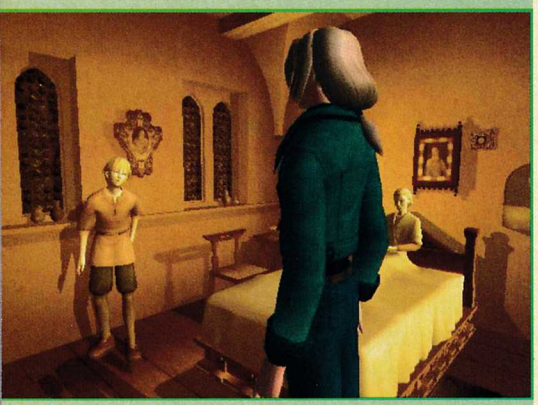
не е най-добрата политика в игрите

В края на краищата ние всички (в една ли друга степен) играем игри, за да се откъснем от реалния живот. С което не искам да кажа, че съм против реализма в игрите. Напротив, просто вярното напипване на тънката линия между реално и измислено е може би най-големият майсторлък в правенето на игри. Чест прави на Team Soho, че са се престрашили дори да си мислят за нещо подобно. Ако ли пък да успеят и да го направят...

И пак по линия на реализма – тъй като действието на Getaway се развива в наши дни в Лондон, екипът на играта си е направил труда да възпроизведе максимално точно, милиметър по милиметър, улици от центъра на британската столица с обща дължина над 50 км! Хората от криейтив отдела на Team Soho все още продължават да кръстосват напред-назад по лондонските авенюта и да снимат с ентусиазма на папараци, на които са обещали Папата по боксерки на сърчица. И съдейки по някои от предварителните екрани от играта, цялото търчене определено си струва.

Вече споменах, че Getaway не се опитва да бъде интерактивен филм. И слава богу! Това обаче далеч не значи, че в играта няма да има междинни анимации. Върху тях освен аниматорите, работят и няколко сценаристи, като идеята е тези кратки "филмчета" да инжектират допълнителна доза автентичност в атмосферата. Прегледах един от скриптовете, приложен надлежно в прескита към играта, и мога само да кажа, че усещането от този кратък епизод е доста покинаджийско, от това в повечето екшъни, които напоследък съм гледал на кино или видео. Явно момчетата от гейминдустрията също се учат бързо на кинозанаята. Затова и моята прогноза е, че вместо да се налага игрите да "еволюират" в интерактивни филми, по-скоро ще стане точно обратното – игрите ще изземат част от привлекателността на киното като средство за забавление.

И така – кога? Team Soho обещават премиера по Коледа. Нека изляза лош пророк, но ми се струва, че трудно ще се впишат в този срок. Дано издателят не ги стисне твърде здраво за гушата, както често става, и да ги остави просто да свършат онова, което са започнали. А ние ще изчакаме още някой и друг месец със затаен дъх.



В бъдеще ще виждаме повече игри-дигитални романи

Shadow of Memories е интересна за нас поне по две причини – това е първият "чист куест" за PlayStation2, а продуцент на играта е Гозо Китао, "режисьорът" на Silent Hill. Оказа се, че около това интригуващо заглавие има и трети любопитен факт – негов главен дизайнер е Юнко Кавано, една от малкото представителки на нежния пол сред геймдизайнери. Предлагам ви съкратен вариант на интервюто с г-ца Кавано за английското списание PSM2 с обещанието за повече факти за играта още в следващия брой на PSMania.

Една от най-силните страни на Shadow of Memories е историята на играта, както и централната идея за пътуването във времето. Как точно стигнахте до тях?

В библиотеката на колежа за пръв път открих Гьотевия "Фауст". От този момент историята на книгата не ме е оставила на мира нито за миг. Прочетох доста книги, в които събитията се въртят около пътуването във времето и изгледах доста такива филми. Колкото до игрите, много ми хареса Chrono Trigger. Като цяло няма много игри, посветени на пътуването във времето.

Трудно ли ви беше да накарате Konami да дадат зелена светлина на проекта?

Когато им представих идеята, Konami все още не бяха правили нищо друго в този жанр, освен доста кървавия Silent Hill и сега искаха да опитат нещо съвсем различно. Така че те всъщност не бяха против, макар че имаше хора, предимно мъже, които попитаха – "Къде са чудовищата, оръжията, битките..."

Едно от общите неща между Silent Hill и Shadow of Memories е това, че макар и да не става нищо ужасно още в самото начало, и в двете игри присъства осезаемото усещане за нещо странно и нередно. Трудно ли е да се постигне такава плашеща атмосфера без да се използва обичайната "шокова тактика"?

Когато започнеш играта, бързо разбираш, че всъщност нищо чак толкова лошо не се е случило, но с напредването на историята постепенно се налага усещането за несигурност. Естествено, това не е ефект, който се получава от само себе си. Трябва здраво да се потрудиш, за да го постигнеш.

Към каква аудитория е насочена играта?

В моите представи това са хора, които принципно предпочитат четенето пред играенето на игри. Което не значи, че като цяло не обичат игрите, просто това не е техният първи избор за свободното време.

Това опит на Konami за интерактивен роман ли е и дали да очакваме и за в бъдеще игри със сходен подход при поднасяне на историята?

Един от приоритетите на KCE Tokyo ще бъдат дигиталните романи и игрите със сериозен акцент върху историята. Не съм запозната с детайли по въпроса, но съм сигурна, че в бъдеще ще виждаме доста повече игри от този тип.

Защо според вас в правенето на игри са замесени твърде малко жени?

Просто тази индустрия стартира с много повече мъже, особено по по-високите "етажи" на управлението. Но ситуацията ще се промени, при това много скоро.

Има ли нещо, което искахте да включите в играта, но не успяхте?

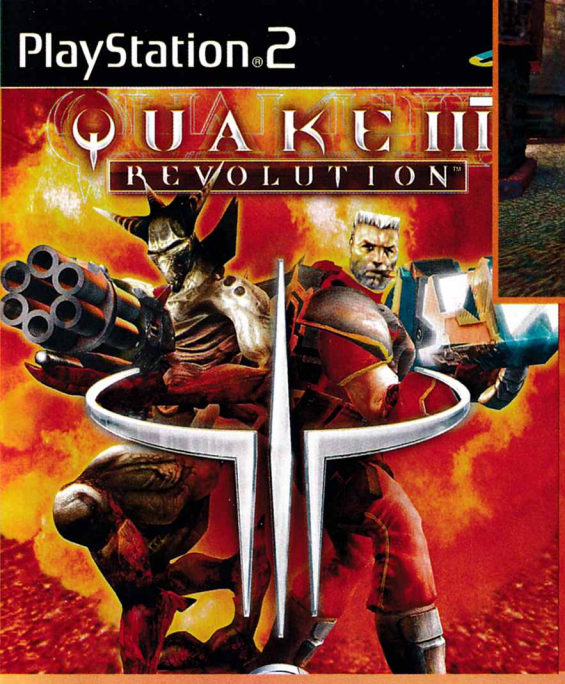
В началото мислехме да включим максимално реалистичен ефект на дъжд, който да се стича по героите в играта, но впоследствие решихме да се откажем от него. Не че не беше възможно, но това щеше да ни "открадне" процесорно време, нужно за по-важни неща.

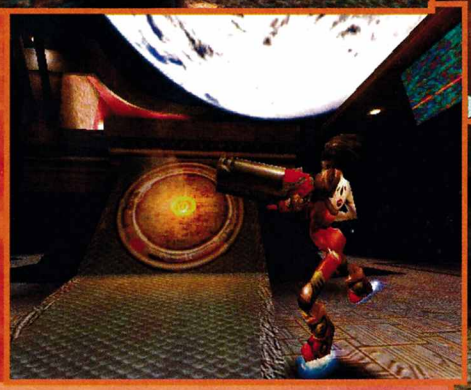
А искахте ли Shadow of Memories да бъде привлекателна и за жените геймъри?

Със сигурност не сме махнали чудовищата просто, за да привлечем женската аудитория. Но е вярно, че женските образи са доста по-силни от тези, които сме свикнали да виждаме в игрите.

PlayStation 2

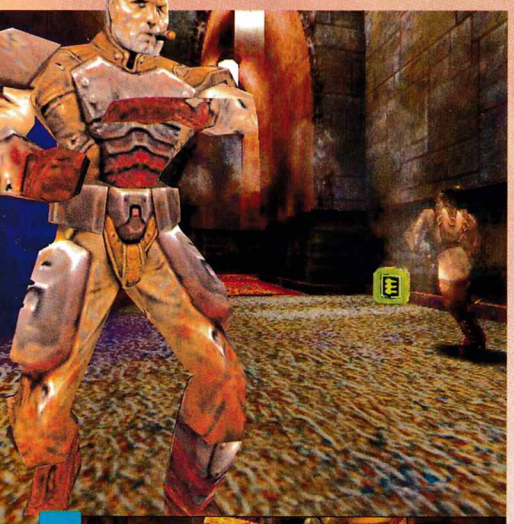
QUAKE III REVOLUTION





Явно Electronic Arts напоследък си падат по изненадите. Доскоро за версия на Quake III, съвместима с PS2, нямаше и ред в специализираната преса. Така или иначе Quake III: Revolution е вече факт. Оказа се, че тази светкавична и както личи по-всичко, (почти) перфектна конверсия е дело на ветераните от Bulfrog, които от доста време насам са част от EA. Впрочем в портфолиото на Bulfrog се мъдрят класики, като Syndicate, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Populous, Theme Park и прочее, и прочее, а сред съоснователите на този наистина легендарен дивелопър е самият мистър Питър "Black&White" Молиньо.

Нека първо да разсеем няколко евентуални заблуди. Преди всичко QIII: Revolution не е коренно нова игра. Единственият "ъпгрейд" в сравнение с PC версията са включените в Revolution нива от QIII: Team Arena (PC разширението на QIII, излязло наскоро и насочено предимно към играта в екип). Всичко останало е същото с едно дребно, но съществено изключение – управлението.



Добре де, ще го кажа направо – Revolution не поддържа управление от типа "клавиатура+мишка". Тези от вас, които никога не са опитвали first person shooter на PC, вероятно вече се питат "Т'ва пък какво е?" Бих казал – едно от най-великите човешки изобретения от топлата вода насам. А сега по-сериозно. Това е тип контрол, на времето хрумнал за пръв на Lucas Arts, които го въведоха със своя уестърн Outlaws. Идеята е проста – с клавиатурата се управлява движението, а с мишката – гледната точка и прицелването. Резултатът от всичко това е комбинация от сериозна свобода на движение плюс възможност за свръхпрецизно прицелване, без едното по никакъв начин да вреди на другото.

Както сигурно вече знаете, PlayStation2 също би могъл да поддържа такова управление благодарение на двата си USB порта. Затова и бях ужасно изненадан, не – ужасно разочарован, когато разбрах, че Bulfrog не са се възползвали от тази възможност. В замяна на това те предлагат няколко различни варианта, които използват новия, изцяло аналогов PS2 съвместим геймпад. Засега ще се въздържа от коментари с краткото уточнение, че в Alien Resurrection например това решение беше довело до доста прилични резултати.

Другата неприятна новина е, че Quake III: Revolution не поддържа едновременна игра на две (а защо не и повече?) машини. Единственият мултиплейър в играта е на разделен екран с двама или четирима играчи. По някаква причина все още нито един first person shooter (нито Time Spliters, нито Unreal Tournament) няма поддръжка за такъв тип "мрежова" игра. Макар че това не би трябвало да е невъзможно дори на този етап, тъй като през i-Wire-порта на PlayStation2 могат и в момента да се свържат най-много две машини.

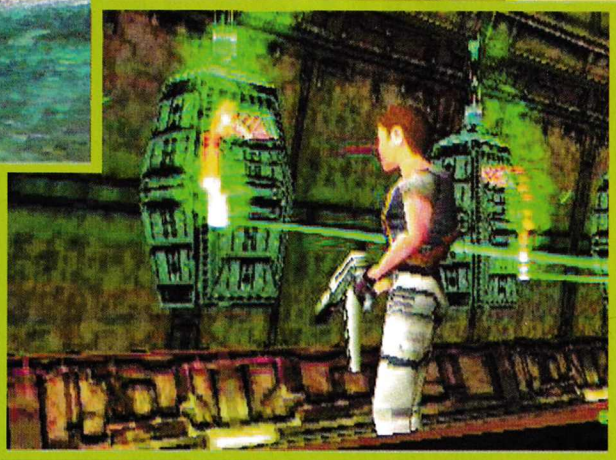
Дотук с "лошите" новини. Слагам "лоши" в кавички, защото първо трябва да опитам играта на живо, за да ви кажа дали това всъщност са проблеми. Добрите новини са, че в графично отношение Quake III: Revolution изглежда наистина феноменално. Малкото щастливци, успели да изпробват предварителната версия на играта, говорят за фреймрейт от порядъка на 50 кадъра в секунда. Казано с думи прости, това означава много, ама много "гладки" движения на героите и перфектни анимации. Моделите на героите, текстурите и всичко останало е на невиждано за конзолна игра ниво и почти не отстъпва на тези от PC версията.

Quake III: Revolution трябва да кацне до десетина дни и в нашата скромна родина, че падне ли ми, ви обещавам да й разнищя... геймплея под микроскоп още за следващия брой.

FPS

издател	Electronic Art
излиза	април 2001
	http://www.ea.com

C-12



След предварителния поглед преди два броя е време за по-обстоен преглед. Уви, разочарование и несбъднати очаквания тегнат над това заглавие

Една досадна мисъл ме тормозеше неизменно, докато си проправях път през нивата на C-12 – "Ето една игра, от която можеше да излезе нещо велико". Или поне запомнящо се. Уви, след като превъртях веднъж Final Resistance, тя "отлетя" право на рафта за супердълбоки резерви. Едва ли бих се сетил отново за нея, ако не трябваше да пиша ревю, точно както ви бях обещал. Не, не искам да кажа, че C-12: Final Resistance е слаба игра. Ако това беше първият опит на някой новобранец в правенето на игри, сигурно щях да се скъсам да го хваля, защото повечето издънки в C-12 спокойно биха могли да се обяснят с липсата на опит. Каква беше изненадата ми, когато разбрах, че зад това заглавие стои не кой да е, а кеймбриджското студио на Sony Computer Entertainment. За бога, та тези хора са правили двете части на Medievil! Би трябвало отдавна да са им ясни някои неща!

Преди всичко – постепенното покачване на трудността. Още откакто в демото насреща ми се изпречиха първите два (впечатляващи на вид при това) робота и моят човек ги размаза като диво прасе гъба манатарка, трябваше да се сетя, че нещо не е наред. Малко след това неприятните типове изведнъж се сдобиха с енергийни щитове и животът на лейтенант Воун, главен герой и последна надежда на човечеството, се превърна в шеметна поредица от връщания към последния сейв пойнт. После пак скука. Последва страшен зор... и така чак до самия финал. Един приятел подхвърли, че такава смяна на ритъма само прави играта по-интересна.

Тези извънземни са толкова глупави

че да се чуди човек не само как са завладели Земята, ами и как въобще са намерили нашата добра стара планета на свръхмодерните си навигационни уреди! Освен това лично аз поне така и не разбрах как точно е устроено зрителното им поле. Понякога можеш да се промъкнеш буквално под носа им, друг път те фиксират от километри.

На фона на всичко казано до момента логично е да се запитате откъде тогава идва въобще трудността в тази игра. Преди всичко от нескопосаната камера. Като по правило тя работи чудесно, когато всичко наоколо е спокойно, за да изпадне в дива паника още при първия намек за по-напечена схватка. В някои от най-големите мелета ми беше наистина трудно да разбера кой кой е.

Позиционирането

Да, знам, че всяка игра, която си има вземане-даване с натискане на ключове, страда в една или друга степен от това. Докато хванеш цаката на гледната точка, неминуемо скъсваш сума ти нерви. Същото важи и за това как точно да заставаш, така че тъпата игра все пак да отчете механизма пред теб и благосклонно да ти позволи да го задействаш.

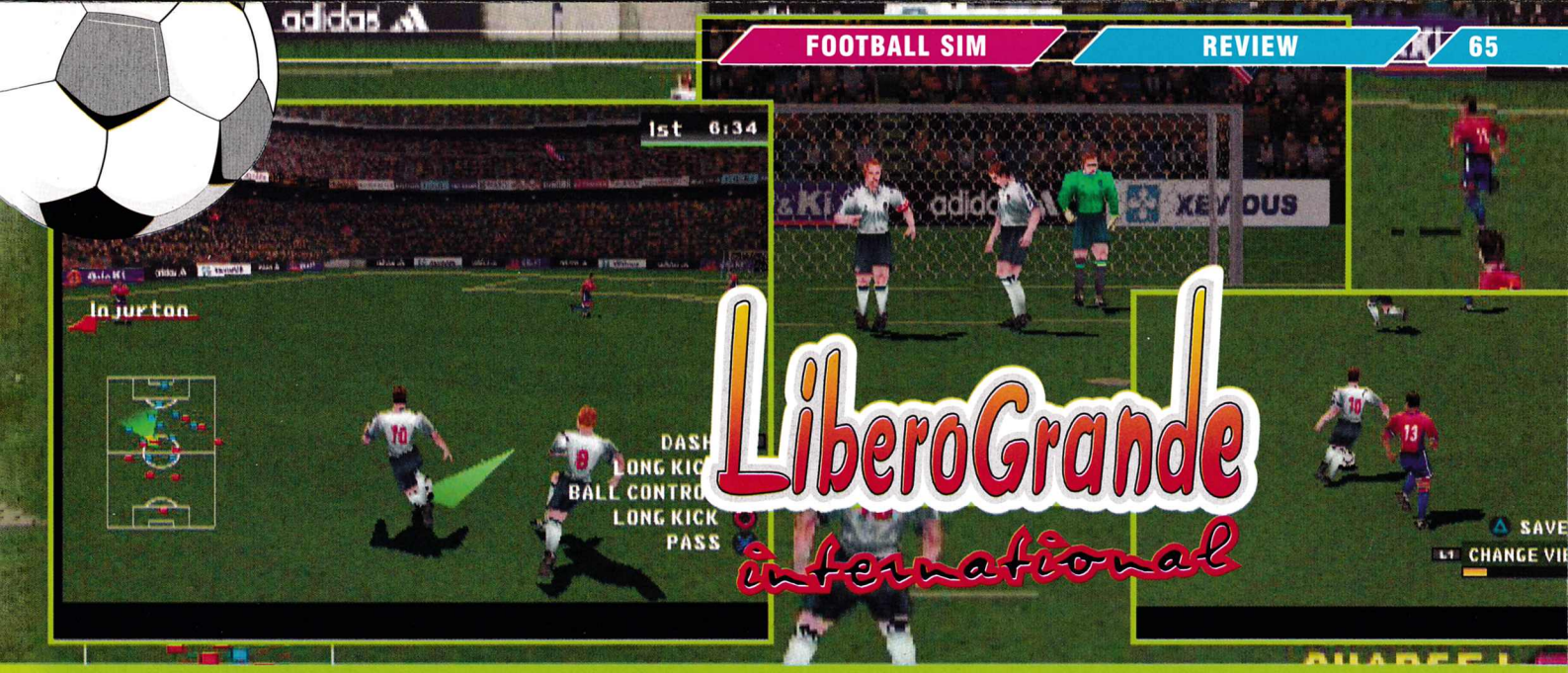
В C-12 обаче всичко това е подсилено от два факта – първо, твоят човек може да се катери само на определени места, като това става с помощта на вездесъщия екшън-бутон; и, второ, екшън-бутонът служи и за стрелба, което значи, че ако не сте правилно позиционирани, Воун може да гръмне, вместо да натисне бутон, включително с гранатомет.

Защо ви наприказвах всички тези ужасни неща за една всъщност нелоша игра? Първо, защото са самата истина. И второ, за да сте подготвени за разочарованията, които ви готви тя. Надявам се, ще останете приятно изненадани от нещата в нея, които наистина са се получили. А те също не са едно и две. Но все пак, нека не се лъжем – C-12: Final Resistance не е Syphon Filter.

ACTION ADVENTURE

графика	★★★★½★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★
издател	SCEE
играчи	1

www.scee.com



LiberoGrande international

Футбол, но само с един играч. Кой вдига ръка и кой получава паса – едва ли някой друг ще ви каже, ако сами не опитате втората, безкрайно по-добра част на Libero Grande International!

В случай че сте пропуснали предварителния преглед на играта, ето малко базова информация. International е втората игра от поредицата Libero Grande. LG (играта, не телевизорите) е футболен симулатор с всичките му там екстри плюс една малка, но значима разлика – играете с целия отбор, но можете да управлявате само един-единствен играч, който сте си избрали още от самото начало. Камерата следи вашия избраник по начин, доста близък до този в екшън приключенските игри от типа на Tomb Raider.

Сега вече можем да се върнем там, където ви оставих преди два броя. Спомняте си сигурно, че като цяло приветствах идеята с леки резерви, най-вече заради някои проблеми с ориентацията и взаимодействията с останалата част от отбора. Добрата новина е, че по тези два показателя играта определено е поне едно ниво над своя предшественик.

Лошата – че все още има доста да се работи по въпроса. Усещането е наистина странно. В някои от мачовете ти идва да отпишеш тази игра като неспасяема. В други ти се струва, че наистина си на терена и участващ в цялата работа и тогава купонът е смъртоносен. Но дори в най-върховите моменти аз поне трудно успявах да се отърся от усещането, че центърът на събитието, там където се решава наистина мачът, е все някъде по-встрани. Принципно камерата се справя доста добре и проблемът едва ли е точно в гледната точка. Така или иначе нещо трябва да се измисли. Нещо, което да позволява на играещия да следва по-безпроблемно топката, докато тя не е у него. Може би "автоматично прихващане на целта" по подобие на системата, която вече се наложи при екшън приключенските игри. В първата игра имаше специален бутон, който при задържане те отвеждаше (уж) право при топката, но според мен на практика от него нямаше никаква полза.

Друг сериозен проблем си остава фактът, че (особено ако избереш да си нападател) е доста полезно да си пробиеш път до вратата на противника с най-обикновен спринт, слаломирайки между защитниците, вместо да опиташ да отработиш гола заедно със съотборниците си. Но пак за да съм на чисто, ще трябва да кажа, че в LG International усещането за отборна игра е неимоверно по-убедително.

Вече не си спомням дали в първата игра имаше начин да поискаш пас. Този елемент със сигурност присъства в International. Нещо повече – той работи почти безупречно, включително при високите центрирани топки. Момчетата от Natsco хитро са се сетили да добавят към всичко това и специално движение – твоят футболист вдига ръка. Така от една страна разбираш, че наистина си натиснал бутона, а от друга – чувстваш се доста по-съпричастен към играта.

Уви, за нововъв`едения мултиплейър не мога да кажа почти нищо добро. Споменах вече, че дори когато играех сам на цял екран, често ми се губеше голяма част от терена. Когато екранът се раздели на две, положението определено се влоши. Като капак на всичко авторите на играта са решили, че непременно трябва да включат и малките "радарни" екранчета дори в мултиплейъра. Първо, е почти невъзможно да ги използваш и второ – така зрителната площ допълнително се намалява.

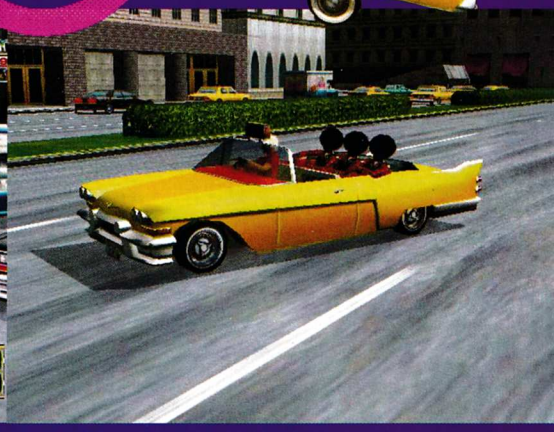
Какво да ви кажа в заключение? Знам, че прочетохте твърде много лоши неща за тази игра, но въпреки това ви съветвам да я опитате, пък кой знае... Все пак не се случва толкова често да се появи една толкова различна игра. Аз лично ще чакам с нетърпение третото издание (дано излезе такова). Защото ако скокът в него е подобен на този, който направи Libero Grande International в сравнение с първата игра, то опитът определено ще си струва.

ACTION ADVENTURE

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

издател SCEE
играчи 1
www.scee.com

CRAZY TAXI 2



Суперпопулярната Crazy Taxi ще си има продължение. Докато чакаме втората част обаче, първо ще можем да се насладим на първата, портирана за PlayStation2. И настана време бакшишът във вас да се събуди!

Нищо чудно никога да не сте чували за първата част на тази игра, само ли за това, че ѝ се подготвя продължение. Причината е, че Crazy Taxi стартира като аркейд машина по залите за видеоигри, а след това бе издадена само в Dreamcast формат. Както се сещате, нито аркейд машините, нито 128-битовата конзола на SEGA са особено популярни. За останалия свят обаче Crazy Taxi определено е една от най-забавните игри, правени някога. Доскоро притежателите на други игрови платформи можеха само да скърцат със зъби от завист. Но както вече знаете, SEGA се отказаха от производството на Dreamcast и решиха да си останат единствено издател. И резултатите са вече на лице – след броени месеци Crazy Taxi ще се появи в PlayStation2 формат.

Нека се върнем засега към продължението на играта, тъй като именно то е на дневен ред в момента. Засега единственият формат, който се спряга, е Dreamcast, но аз съм готов да заложа една солидна част от месечната си заплата, че нещата едва ли ще спрат дотук. Може би все пак няма да е зле да започнем с две думи за идеята на

играта. Накратко –

тя е адски проста

... и гениална. На вас се пада ролята на шофьор на такси в голям американски град. Задачата ви е да отведете клиентите си максимално бързо до желаното от тях място. Не се ли включите във времето, което се струва приемливо на клиента, той просто не ви плаща. Точно както е в живота – редовият таксиджия често трябва да прояви не само добри шофьорски умения, а и доста изобретателност, за да се справи с натоварения градски трафик. Каране в насрещното движение, минаване на червено, леки и недотам леки катастрофи, накратко пълен хаос, от който вие трябва да се измъкнете, при това на време – ето това е Crazy Taxi.

И така, какво да очакваме от Crazy Taxi 2? Като начало съвсем нов град, който доста напомня за Ню Йорк. Както казваше Франк Синатра – "Ако се справиш там, ще се справиш навсякъде", а стане ли дума за Ню Йорк, на мистър Синатра мисля може да се има доверие. Едва ли е нужно да уточнявам какво поле за действие открива такъв град пред таксиджиите непукисти.

Колкото до самия геймплей, ето ви една интересна подробност – такситата в това издание вече ще могат да скачат! Не, не става въпрос за някаква тотална измишльотина, а по-скоро за по-пълно използване на хидравликата на колите. Така, вместо да се чудите как да избегнете летящия срещу вас автомобил, можете просто да прелетите над него. Внимавайте обаче къде ще кацнете! И като си говорим за скокове, носят се слухове, че в Crazy Taxi 2 ще се кара и

по покривите на сградите!

Което пък означава, че сигурно ще се налага и да се скача от една сграда на друга.

За да се увеличи шансът ви за бързо забогатяване, този път ще бъде позволен и още един мръсен таксиджийски трик – качването на повече от един клиент наведнъж, точно като в бонус игрите към първата версия. Отново ще разполагате с четири играеми персонажа: Slash, Iceman, Cinamon и Hot-D, като естествено всеки от тях ще има уникални способности в зависимост от колата, с която шофира.

Играта трябва да се появи в Япония на 31-ви май, а не след дълго ще последва и почти едновременна премиера в Щатите и Европа. Повече за Crazy Taxi 2 – при първа възможност да видя и пипна.

DRIVING SIM

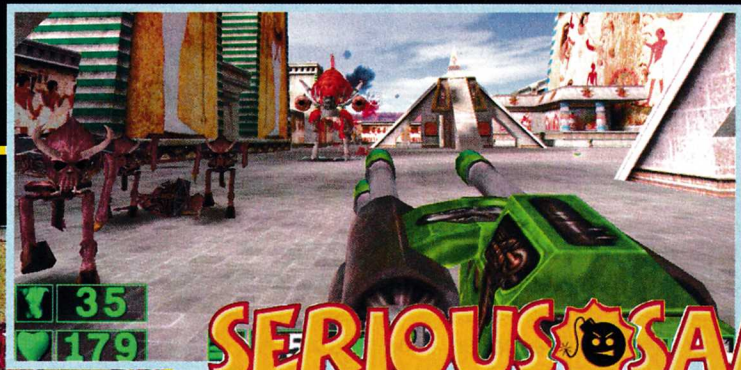
издател	SEGA
излиза	31.05.2001
	http://www.sega.com

Cheats & Trix

THREE KINGDOMS
FATE OF THE DRAGON

Натиснете **ENTER** и после знаете какво да правите, нали? :)

Bless Yingzi, the beauteousest girl in the world! – 100.000 от всички ресурси
!obj+cheating! – неизвестно
!obj+chips! – не се знае какво прави
!obj+greed! – top secret
!obj+ingboard! – незнайно
!obj+outofmyway! – ?
!om+asifbymagic! – ?!?
!om+fps! – показва FPS
!om+godblessgreed! – 100.000 от всички ресурси
!om+icanseeagain! – отваря картата
!om+imapuppet! – пак неизвестен:(
!om+smartbomb! – смъртофазва всички единици
!obj+god! – God Mode (Първо трябва да изберете дадената единица)
!obj+speed! – ускорява играта
!obj+godblessovermax! – максимално ниво на опитност за всички генерали (Първо трябва да са избрани) & добавя ресурси
!om+win! – победа
!om+fog! – показва цялата карта
!obj+gold! – дава злато
!obj+lumber! – дава дървета
!obj+rawmeat! – дава месо
!obj+corn! – дава ви последният албум на KOЯN (зърно)
!obj+food! – дава храна
!obj+Iron! – дава злато
!obj+wine! – дава вино
!obj+all! – дава всичко
!om+youreapuppet! ???



SERIOUS SAM

Натиснете ~ за да покажете конзолния прозорец и в него напишете:
please god – God Mode
please giveall – дава всички оръжия и амуниции за тях
please killall – убива всички врагове
please open – отваря всички врати
please fly – летите
please ghost – минаване през стени
please invisible – невидимост
please tellall – дава цялата информация за гадовете и нивата
please refresh – незнаен ефект

COSSACS
-European Wars-

Натиснете **ENTER** и после напишете:
supervizor – Fog of War On/Off
money – дава ресурси
victory – победа
izmena – сменяте играча с NumPad клавишите 1-9
multitvar – натиснете "P" за да имате достъп до всички единици
www – активира кодовете "supervizor", "multitvar" и "izmena"

pisma@pcmania.bg

ИМАМ НЕЩО МНООГО ВАЖНО ДА ВИ КАЖА...

Здрасти,

тъй като имам нещо многоо важно да ви кажа, направо ще го кажа. Първо – защо публикувате писма, които не са важни, а тия, които са сериозни – не. Откъде накъде всеки брой публикувате писма, в които се пита кога ще станете 2000 страници, а дори не отговаряте на важни неща. Харесвам списанието, но отскоро започнахте да го оплесквате. Но все още е добро. А да, още нещо – в статията за The Riddle of the Sphinx Poro леко е оплюл играта, но все пак всички бъгове могат да се оправят лесно.

<Thematrix0003@aol.com>

Това е, какво да ти кажа, не публикуваме дълбоко съдържателни писма и туй то. Вместо да споделим с всички тегобите на X с някоя игра и крайно належащата нужда от някой чийт, който ни се намира (естествено) под ръка, ние се занимаваме, видиш ли, с някакви пълни безсмислици като например да следим критичното читателско око, което ни помага да си вършим по-добре работата. Явно си огорчен от факта, че не си получил желания съвет относно любимата ти игра. Е да, ама второто писмо го публикуваме, нали?

WINDOWS-И ЩЕ ИМА ЗА ВСИЧКИ ОТ СЪРЦЕ

Здравейте!

Питах се, дали можете да напишете една статия за Windows XP?! По-точно превю. А да знаете кога излиза? Видях няколко скрийншота от него и направо ми хареса каква лигавщинка са сътворили в Microsoft. Дизайнът много ми хареса.

Йозеф Цанков <iosiff@usa.net>

Здравей,

Ще има статия за XP и то много скоро. Проблемът е единствено да почакаме съвсем малко. Веднага на въпроса за излизането – XP се чака през месец юни, т.е. съвсем съвсем скоро. А относно дизайна – все пак много по-важен проблем е как ще бъде решен въпросът с лицензионните такси и заплахите на Microsoft за ограничаване на пиратското разпространение посредством новият им хардуерно зависим key активатор... Все ще се намерят будни хакери, но за тях – при подробното ревю!

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

А още награди този брой от играта на Toshiba печелят: Борислав Ганев – батерии, Янчо Тодоров – фланелка, Валентена Божилова – 3 месечен абонамент за PC MANIA, Красимир Трасиев – батерии, Владислав Василев – батерии, Николай Маринов – шапка

ИЗБРАНО ОТ...

Йо PC Mania,

Тъй като забелязвам опитите ви за нравствено обогатяване на геймъра в тези трудни за културата дни, реших и аз да ви изпратя едно стихотворение, посветено на любимата ми игра – Unreal Tournament

Ода за UT

Пада мрак,
а мишките кликат
и геймъра пак
пред монитора викат.

Хъба премигва,
лан-а лети
и нежно ми мърка
мойто пи-си.

Пускам турнира,
започвам игра
и бързо умира
изплашен врага.

С ловкост голяма
подскача тоз' бот,
награда пак няма,
а само хед-шот.

И грохот смразяващ
пак тътне навред -
редиймъра смазващ
лети все напред.

Базуката мощна
ракети зарежда,
щом жертвата локна
тя губи надежда.

Флак-а пак щрака,
гранати летят.
Шрапнели в атака
врага ще сразят.

Но чуеш ли близо
от снайпера шум,
залягай ти бързо,
не щеш ли куршум.

Противник се вмъква
във синята база,
главата му хвръква –
аз знамето пазя.

Бръсначи свистят
и отскачат напред,
а рипърът, милият,
реже наред.

Картечница пее,
противник върви,
и няма да смее
пред мен пак да търчи.

Безумно се хвърлям
в голямо меле,
живота отървам,
врагът бързо мре.

И в лавата даже
политам напред,
и всеки ще смажа
щом имам шилд-белт.

А долу сред кръв
тяло лежи
и атомна бомба
зловещо кръжи.

Получените в редакцията стихотворения и поеми на тема "Моята любима игра в рими" дълбоко затрогват. Както правилно отбелязваш, в тези трудни за културата дни все по-рядко се срещат качествени поетически кадри. За сметка на това обаче поетът с миш-

ка в ръка е като същество от друга планета – него не го лови културен апокалипсис или материална депресия. Да живее мереното слово.

ХАКЕРИЯ

Ні PCMania,

в броя си за април 2001 писахте за някакви хакери, които откраднали някакви кредитни карти с всичките му там истории. Моля ви, да ме светнете с две думи как се правят такива неща. Ако искате, напишете статия по тази тема, вълнуваща не само мен, надявам се. Кажете и някоя програма за прехвърляне на програми по нета. Предварително благодаря.

masterV™

Виктор Николов <vnikolov_rs@yahoo.com>

Да, наболяла тема е! Самите нас от доста време ни вълнуват всички тези въпроси, ама все не можем да се докопаме до заветните номера :-) Сигурно има доста хора, които ден и нощ си блъскат главата над проблема, някои успяват, ама ние не знаем за тях, а тези, за които знаем – е, те в крайна сметка просто не са успели. И ние търсим, питаме, проучваме, да вържем барем двата края, но, уви, често срещаният отговор е: " О, не мога такива неща да правя!"

Всеки си пази комай занаята. А за статията относно хакерските ист(е)ории може да се помисли, макар че темата почва да се поизтърква. Важното е интересът да не угасва – да имаш някой номер на кредитна карта под ръка, а!?

ЗА БОГА, БРАТЯ... ОСЪЗНАЙТЕ СЕ!

Ще пропусна всички формалности и ще мина по същество. Напоследък, когато влизам в клубчето, чувам пренапоизтъркани фрази от типа на: "Смазах ли ти главата, бе костур?!", "Кво стана бе, адаш, напомпих те!"

Искам да се обърна към геймърското съсловие. Братя, не бива така. CS е хубава игра, ама нормално ли е на мониторите в клуба да има една несъразмерна икона с лейбъл "Counter-Strike"? Играя си аз "Oni" и гледам – всички зяпнали в CS-а като зомбита. Осъзнайте се. Добре би било, ако вече сте разбрали, че CS ви промива мозъците. И други игри има, и то какви...! Да ги изреждам ли?! Deus Ex, Unreal, HMM 3...

От много вълнение май забравих да се представя. Викат ми Neo. От Пещера съм и се надявам да обърнете внимание на темата.

Ваш най-голям фен Neo

Глас народен – глас божи, Neo. В класацията за най-играни на нашия сайт 23 процента от гласувалите предпочитат Counter-Strike и по този начин тя е безспорен лидер като най-добро и най-харесвано заглавие. Но всеки от нас трябва да се замисли върху тези оставащи 77 процента геймъри. Защото всеобхващащата мания в един момент просто писва. Та едва ли не всички трябва да сме еднакви. Ако не играеш терористичния опус, все едно си половин човек. В живота е така – има лидери и аутсайдери. По-добре е това да не те впечатлява.

PC Mania

СОФИЯ

Headoff Gaming Club
ул. "Стефан Караджа" 7б, тел: (02) 9875408

Diablo
бул. "Христо Ботев" 46, тел: (02) 9867471

PC Mania Club
ул. "Люлин планина" 16, тел: (02) 513608

fun.club
ул. "Чехов" 59, тел: (02) 707369

Cyber Zone
ул. "Раковски" 149, тел: (02) 9866681

Аксел
ж.к. "Сердика", бл. 18а, вх. в, тел: (02) 229491

Alien's Club
ул "Бачо Киро" 24, тел: (02) 9801110

Gigs
Студентски град, блок 16

The Clan
ж.к. Надежда, ул. "Кравеник" 3, тел. (02) 375505

БУРГАС

Киберкафе "Виртуален свят"
ул. "Вардар" 1

Корубата
ж.к. Славейков, бл. 59/60

Храма
к-с Меден рудник

Лео
ул. "Славянска" 40

West
ул. "Тутракан" 4

ВЛЕЗТЕ В Enter

всеки петък от 7.30

новата рубрика за маниаци

горещо кафе

PC MANIA

ЕВРОКОМ НАЦИОНАЛНА КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ

Зали, които продават PC Mania:

PC MANIA

Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ж.к. "Иван Вазов", ул. Д-р Стефан Сарафов №24
София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговски комплекс "Никроад"

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 46-50-63, 44-45-70**

InterBGcom Интернет Доставчик

www.interbgc.com

ВЛАСТ НАД МРЕЖАТА

карти за достъп до

ИНТЕРНЕТ

Цени:

10 часа - 4 лв.
20 часа - 8 лв.
40 часа - 15 лв.
100 часа - 35 лв.

Безплатна инсталация във Вашия дом (офис)!
тел.: 9896565; e-mail: sales@interbgc.com

PC Mania Top 10

Новината за този месец – броят на гласувалите стремително доближи числото 4000! Така вие, читателте на PC MANIA, успяхте да направите най-обективната класация на игрите в България.

Top10 България Читатели

1.	***Counter-Strike***	823
2.	***Red Alert 2***	413
3.	***Diablo 2***	308
4.	Brood War	285
5.	Monkey Island 4	269
6.	NBA 2001	184
7.	Fifa 2001	176
8.	Unreal Tournament	157
9.	Serious Sam	115
10.	Tony Hawk's Pro Skater 2	113

Рекордът по посещаемост раздвижи пластовете и през този месец всяка игра е натрупала солидно количество гласове, но нищо не е същото.

Освен едно. Тозмесечният лидер се нарича... познайте как?! Естествено, че Counter-Strike! 823 гласа са един внушителен резултат, като разликата с втория е двойна – Red Alert 2 е предпочетена от 413 души. Заглавията на Blizzard и през този месец се радват на бурна подкрепа от феновете си, а тенденцията за лек спад в гласувалите за Brood War остава. Особен изненадващ изглежда резултатът на Monkey Island 4. Петото място изглежда невероятно, но играта пък си го заслужава. На следващите места са игрите на EA Sports. Голямата новина е завръщането на Unreal. В областта на триизмерните екшъни определено можем да говорим за нови култови заглавия – Serious Sam успя да се катапултира в Топ 10 отраз.

Тазмесечният въпрос на сайта беше за предпочитанията ви към определен жанр игри. Изводът е – играе се и то здраво. Гласувалите около 1700 човека съвестно са подбрали любимата си игра. Неволното дизайнерско решение за подреждане на трите жанра – екшъни, стратегии в реално време и RPG-та, един след друг сякаш се е оказало пророк – това са трите най-играни типа игри. Куестовете също имат своите верни поддръжници, но имайки предвид резултатите на Monkey Island 4, нещата си идват на място – опитваш всичко, натискаш всичко, гласуваш за всичко (верен куестаджийски принцип). Като цяло жанровите предпочитания не се променят особено и нещата изглеждат предопределени, независимо от поколението на играчите.

Какви игри предпочитате?

1.	3D Actions	520
2.	Real Time Strategies	489
3.	Role Playing Games	262
4.	Куестове	101
5.	Автосимулатори	87
6.	Спортни игри	74
7.	Походови стратегии	61
8.	Адвенчър	40
9.	Fighting-игри	26
10.	Симулатори	21

Смятате ли, че в PC Mania трябва да се пише по-често за pen'n'paper RPG-та?

Да	320
Не	270
Какво е pen'n'paper RPG?	152

Особен интерес въпроса "Смятате ли, че в PC Mania трябва да се пише по-често за pen'n'paper RPG-та?" 318 човека отговарят с "да", 268 с "не", а 149 човека не знаят какво е това. Трябва да се отбележи сравнително високия брой хора, които се интересуват от темата.

Все още класическият тип игри не са отмрели и могат да привлекат съзнанието на достатъчно количество фенове.

Елате в новия магазин!
ул."Гладстон" 3 (до бул. Хр.Ботев)
тел. 952 60 53, e-mail: shop@pcmania.bg

PC МАГАЗИНИ
MANIA
WWW.PCMANIA.BG

Всички геймърски аксесоари!
Всички броеве на PC Mania!
Всички игри за PC и PSX!

Мишки - от 5 лв.
Джойпадове - от 15 лв.
Джойстици - от 20 лв.
Оригинални игри - от 15 лв.
Празен CD-R Ricoh 1.40 лв.
Колонки - от 9 лв.
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH
NEC Technologies
CREATIVE®
TECH
LOGITECH
Guillemot corporation

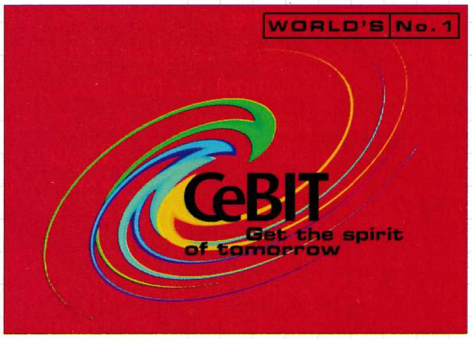
Безплатни консултации и монтаж!

mixed news

CeBIT – да бъдем все по-мобилни

В края на март се проведе ежегодното компютърно изложение CeBIT. Това беше 31-вото негово издание, а традиционното място на срещата е град Хановер, Германия. На изложението се забелязаха няколко основни тенденции в областта на новите технологии:

✣ **Все по-голяма мобилност** – особен акцент тази година беше поставен върху всякакви устройства, гарантиращи лесна, бърза и удобна комуникация без обвързаност с офиса. За първи път бяха официално показани първи продукти с поддръжка на стандарта GPRS, който позволява трансфер на данни със скорост от приблизително 115 килобита в секунда (повечето мобилни оператори, предлагащи тази услуга, тепърва изграждат поддръжка за нея и в момента нормални са скорости от порядъка на 57



килобита в секунда, т.е. приблизително половината). Производителите на мобилни телефони бяха едни от звездите на мероприятието, като най-голям интерес предизвика Nokia със своите нови 3330, 6310 и 8310. В тази област беше показано и най-откаченото устройство, а именно мобилен телефон Samsung с таймер за месечния цикъл на дамите-потребителки. Мобилността вече не знае граници и навлиза все по-настойчиво във всяка една област от живота ни.

✣ **Bluetooth** – точно преди една година, точно на CeBIT за първи път се заговори за новия стандарт за безжична комуникация и невероятните възможности, които предлага той. Bluetooth служи за пренос на данни и глас и е сравним като функции със стандарта за трансфер посредством инфрачервена връзка, като притежава значителни преимущества, що се отнася до капацитети и възможности. Бяха демонстрирани първи Bluetooth-съвместими устройства.

✣ **Linux Embedded** – операционната система Linux придобива все по-широка популярност, като възможностите за изменения и поддръжка на голяма гама от хардуерни платформи (т.е. не само x86 PC-съвместими) отварят нови граници пред приложимостта ѝ. За повече информация можете да посетите www.embedded-linux.org.

В областта на хардуера нещата изглеждат така – на изложението де факто не беше представено нищо, за което да не е вече чуто, видяно и обяснено от специалистите. Бяха демонстрирани няколко модела графични карти с дългоочаквания чип Geforce 3. VIA официално показа чипа C 3, известен повече с кодовото си име Cyrix III. C 3 може да се похвали с ниска консумация на енергия, така че от VIA възнамеряват да използват чипа преди всичко в преносими устройства.

Тази година липсваше сензационен продукт, способен да предизвика революция, но въпреки че технологичният бранш е в криза, изложението може да се счита за успешно, тъй като бяха счупени рекордите за посещаемост и брой фирми-участнички. За повече информация посетете сайта http://*www.cebit.de* – не се плашете, има и английска версия.

Първи детайли около Matrox G550

На адрес www.reactorcritical.com през тази седмица бяха обявени първи подробности около бъдещия чип G550 на компанията Matrox. На сайта се твърди, че това все още са неофициални данни, но въпреки всичко те заслужават внимание. Подробностите:

- чипът ще е произведен по 0,18 микронната технология Gefertigt
- осигурена поддръжка на 1x, 2x и 4x AGP
- 360 MHz тактова честота на RAMDAC
- 32 мегабайта DDR SDRAM
- OpenGL и DirectX-API поддръжка
- 256-Bit DualBus-архитектура
- Matrox Extended Dual-Head-функционалност
- технология за цветове Vibrant Color Quality2 Rendering
- Environment-Mapped Bump Mapping (EMB)

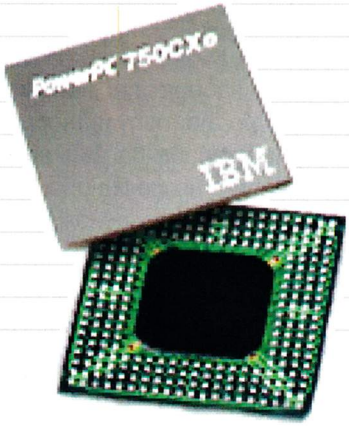
Matrox

- Matrox Skinning
- Displacement Mapping
- Ultra Sharp DAC
- Integrated TV-out DAC
- High-quality DVD-Playback

По дадените в момента детайли може да се предполага, че подобно на конкурентния Geforce 3 на Nvidia (www.nvidia.com), и G550 ще притежава програмируема архитектура на чипа – което ще рече, че функциите на чипа ще могат да бъдат настройвани ръчно и според нужните на потребителя. Все още е рано да се прецени, дали този чип е реална заплаха за Geforce 3.

Нови процесори за преносими устройства от IBM

Компанията IBM обяви чиповете PowerPC IAP (www.chips.ibm.com), които са с понижена консумация на енергия и са предназначени за използване в бъдещите интернет уреди. Тези чипове ще могат да бъдат преконфигурирани и предлагат възможност за индивидуално решение за всяко устройство. Това е възможно благодарение на принципа "all-in-one chip", при който клиентът получава напълно функциониращо, но незавършено устройство, което той може сам да донастройва. Според Скоти Джин, отговарящ за проекта в IBM, времето на чиповете, предварително подготвени за използване от всички, без значение от реалните нужди, е отминало. За разлика от персоналните компютри интернет устройствата ще се появят в разнообразни и причудливи форми, като по този начин всяко устройство ще има нужда от специфично решение за използвания процесор.



Орязват предварително обявени функции на IE 6.0

Internet Explorer 6.0 няма да съдържа във финалната си версия някои от функциите, обявени в бета версията. Така например няма да има Personal Bar, т.е. персонализиран панел отляво на площта за браузване. Според сайта на Пол Търот, известния специалист в областта на Windows, причина за отпадането на тази опция е неодобрението от страна на бета тестерите, които я намират за излишна. След премахването на Personal Bar, който осигуряваше интегрираност с Media Player и Outlook Express, не остават много новостите в очакваната шеста версия. Все още не е ясно дали това са окончателни планове на Microsoft. При всички положения обаче тази крачка буди недоумение, тъй като евентуално отпадат и функции, използвани още в IE 5.5 като интегрираността между браузър и пощенски клиент например.

Във Флорида се проведе ежегодното роботско състезание

Видният изобретател Дийн Кеймън е основният виновник за провеждането на състезание за роботи. 14000 ученици от 350 гимназии се състезаваха за титлата FIRST (For Inspiration and Recognition of Science and Technology). Учениците са разработвали роботи и на самото състезание, състояло се в Орландо. За 5 години то стана много популярно и в него вече взимат участие над 500 отбора.

На адрес *http://www.usfirst.org* може да намерите и повече информация за организацията FIRST.

explorer redefined

Shell означава черупка, а в нашия случай обвивка. Когато се говори за OS Shell, се има предвид средата (била тя графична или текстова), която "скрива" работата на операционната система.

В Microsoft Windows живее едно животно, което се казва Explorer (пряк потомък на Program Manager) и помага на потребителя да достигне до всяка част на PC-то си. Той е стандартният shell за Windows-ите, появили се след 1995-та година. Както ни е известно, Explorer има много недостатъци както от гледна точка на функционалност, така и като дизайн и удобство (да не говорим за естетическите му достойнства).

Историята на компютърните технологии ни е запознала с онзи тип хора, които не се притесняват да въстанат срещу наложените схеми на работа, когато е ясно, че може да има и по-добри. Такива са и момковците, които още преди години решават да заместят стандартния explorer със собствени решения, вследствие на което се появяват множество програми, предлагащи алтернативен интерфейсен подход или казано с други думи – предефинират представите ви за windows desktop.

LiteStep / DarkStep

http://www.ls2k.org
http://www.darkstep.com
http://www.litestep.com

LiteStep с гордост може да се нарече първообраз и катализатор за появата на shell заместителите (макар да не е съвсем първият). Проектът е започнат някъде в далечната 1997-ма и пикът в разработката му достига две години по-късно. LiteStep се появява като Win32 версия на познатия от X-Windows мениджър, наречен AfterStep, който от своя страна копира NeXTSTEP – OS, закупен впоследствие от Apple. Основната характеристика е гъвкав панел с менюта и достъпен отвсякъде панел, подобен на този от Start менюто. В един момент част от водещите разработчици в групата се отцепват. Появяват се независими авторски проекти и алтернативни дистрибуции, подобно на Linux-ските, най-известната от които DarkStep. От програмна гледна точка DarkStep няма нищо общо с LiteStep, но е почти 100% съвместим с него. Въпреки упадъка в развитието на LiteStep досега има най-много desktop теми именно за него.

Talisman

Talisman

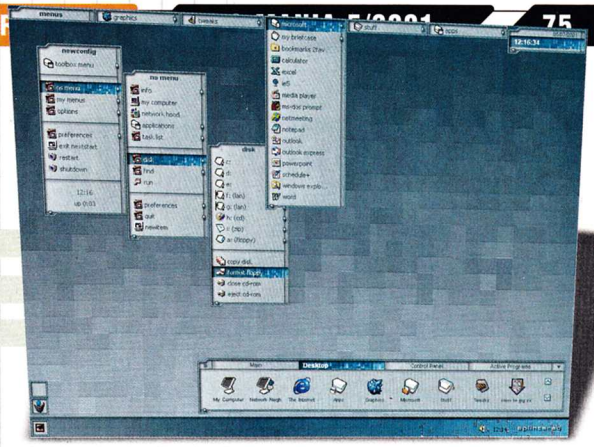
http://www.lighttek.com

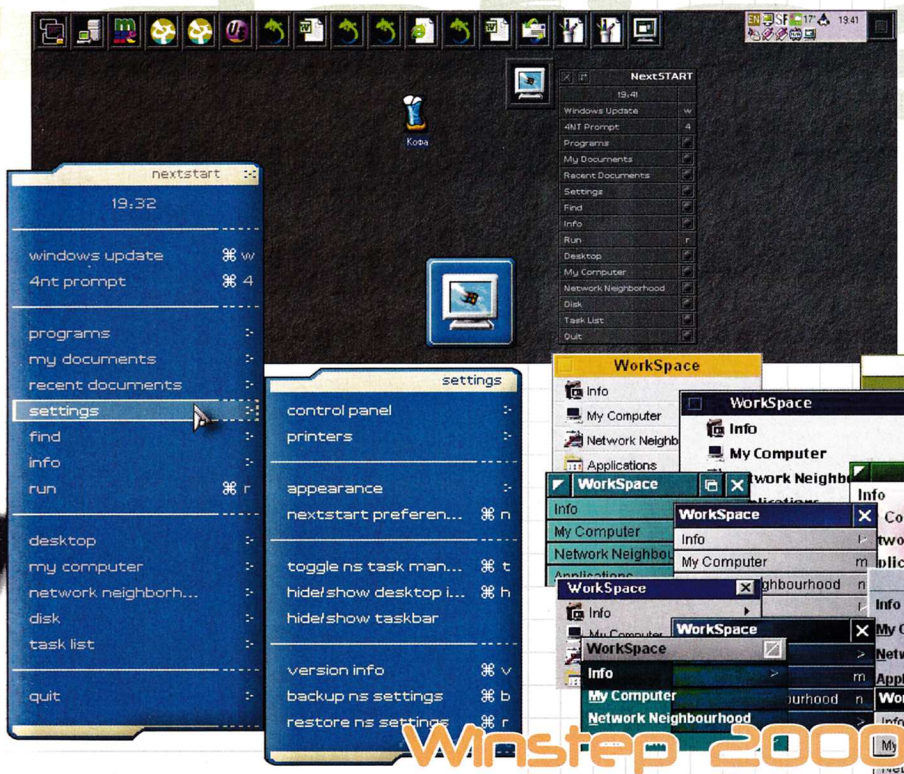
Talisman засега се нарежда на второ място по популярност след LiteStep. Представлява гъвкав theme manager, който не дефинира предварителна схема за разположението и функцията на отделните части на desktop-а. Веднага след пускането става ясно, че лесно може да се променя произволна част от всяка тема, като взаимодействието между елементите й се редактират бързо и интуитивно в нещо, наречено "talisman object editor". Някои от темите дори пристигат с бутони, за които потребителят впоследствие сам дефинира поведенчески реакции от сорта на: стартиране на програма, показване на подменю, отваряне на папка или дори елементарни browser-ски команди (back, forward, homepage и т.н.). Този shell е идеален за гейм зали, особено ако имате желание да внедрите интерактивна картинка с мотиви от най-популярната за момента игра. Неприятен е обаче фактът, че Talisman е shareware и в един момент се налага еднократна инвестиция в размер на $25.

geOShell

http://news.geoshell.com

minimalism vs. pixelcore. Двете понятия се сблъскват с нечовешка сила и в резултат се ражда geOShell – с ужасяващо изчистената визия за работна среда. За първи път се наложи сериозно да се замисля за ползата от имената на иконите, смисъла от тези по desktop-а и още куп други дадености, приети (а може би наложени) като стандартни. geOShell изчиства всичко, като оставя само wallpaper-а и възможността за създаване на малки 'bar'-чета, където нареждате каквото ви трябва – датата, tray икони, списъка с отворените приложения, старт менюто и т.н. По този начин разполагането на кошчето в горния десен, календара в долния ъгъл, а списъкът с шорткъти на произволно място се превръща в съвсем естествена подредба. geOShell е особено подвижен, тъй като цялата му функционал-





Winstep 2000

ност се базира на множество plug-in-и, част от които получавате по default, а други чакат на website-а.

Единственото, което може да се изтъкне като недостатък, е липсата на читава опция за конфигуриране на всички функции, предоставяни от plugin-ите. Но по проблема се работи, а дотогава може да следвате инструкциите към всеки модул и ровейки се из registry-то на Windows-а да си подредите всичко по вкус и цвят. Наскоро geOShell и litestep обявиха споразумение за сътрудничество и стандартизация на модулната система.

Cloud::9ine

http://www.cloud9ine.com

Дизайнерската групировка k23 productions се е нагърбила с нелеката задача да "бъзикне графичната среда на windows", така че потребителите да получат в крайна сметка една съвсем нова откъм външен вид, но все пак максимално функционална OS. Cloud::9nie е в някакъв смисъл първата стъпка в тази посока. Като идея наподобява geOShell, макар че не е ясно кой е първообразът. Все още липсват доста основни plugin-и, но по проекта явно се работи с пълна сила, тъй като вече е пуснат и втори сайт, предназначен за всички потребители и разработчици (на адрес http://www.c9ine.net). Предимствата и тук са изчистеният, компактен интерфейс, малкото заемана памет и лесната конфигурация.

Winstep2000

http://www.winstep.net

Winstep представлява пакет от независими програми (до момента WorkShelf, NextStart и FontBrowser), които предоставят пълноценна StartMenu/Task Bar алтернатива.

WorkShelf поддържа панел с произволен брой каскадни листове, като на всеки се подреждат тематично дадени икони (например списък с отворени приложения, съдържанието на control panel и шепа shortcut-и). Може да го сложите в която искате част от екрана, да му дефинирате ниво на прозрачност, положение спрямо останалите прозорци и въобще каквото се сетите още. Заедно с него се появява и една много удобна стилизирана "кошче" икона.

NextSTART представлява мощен заместител на StartMenu-то. Показва се по всяко време след click върху специална икона, която стои on-top спрямо останалите приложения като всяко подменю в него може да остане "закачено" за екрана дори след скриването на самото меню. NextStart подрежда по свой начин приложенията от traybar-а, отворените в момента task-ове, като позволява на потребителя да определи разположението по екрана, размера и стила на иконите.

Както подсказва името, WinStep е повлиян от идеите на операционната система NeXTSTEP, но ключовото тук е страхотното ниво на гъвкавост и тоновете опции. За щастие авторите са се постарали да създадат детайлно ръководство, което ще ви ориентира в на пръв поглед непонятния ураган от възможности и ако отделите час да се запознаете добре с документацията, със сигурност ще сглобите перфектна работна среда.

Към всеки от компонентите могат да се приложат различни skin-ове.

OffLine

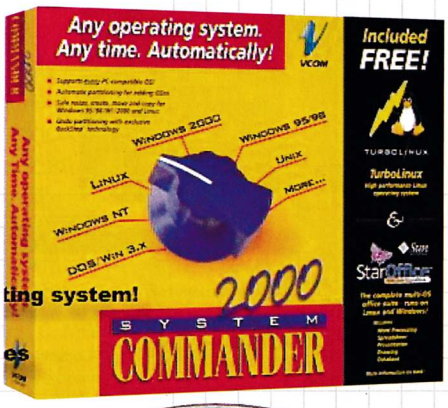
На CD-то към списанието ще намерите всеки от представените shell-ове.

Георги Пенков

SYSTEM COMMANDER

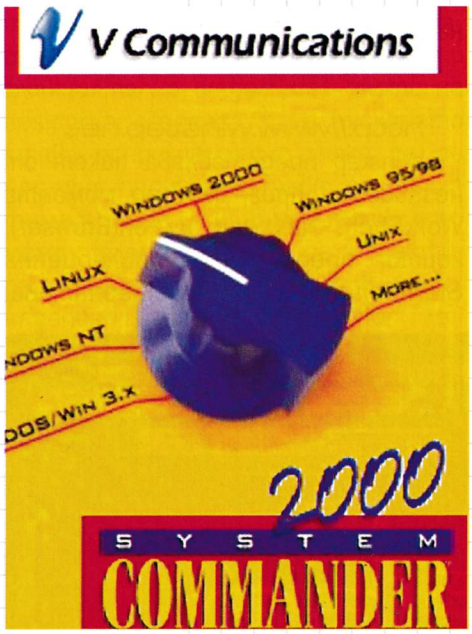
ЕДИН ВЪЛК, МНОГО КОЖИ

Правили ли сте някога избор кои операционни системи да си инсталирате? Искали ли сте да пробвате и още една? Linux или Windows? Win98 или Millenium? Може би NT? Или 2000? Да пробвам и BeOS. Но искам и DOS игрите да ми вървят. Всичко това на един единствен твърд диск. Решението: System Commander – програма, която да се грижи за boot секторите и операционните системи (OS)



Инсталиране

Инсталацията протича много бързо, а файловете заемат не повече от 5MB. Недостатък е това, че за да се стартира инсталационната програма, работеща под DOS (а това е по-удобният вариант), трябва да се саморазкомпресира дистрибутивният пакет, но това става само под Windows (може да копирате файловете след декомпресията от WINDOWS\TEMP, но така си създавате допълнителни главоболия). Препоръчвам ви, когато инсталирате, да сте пуснали компютъра си през първия основен дял (primary partition) какъвто е общият случай при Win 9x. Ако опитате да инсталирате през Windows, стартиран от втория основен дял, няма да може да използвате някои възможности (MultiFAT) или въобще няма да завърши инсталацията. Ако всичко мине успешно, System Commander намира наличните операционни системи, а при всяко рестартиране засича автоматично и новоинсталираните. Те се добавят към менюто, от което при всяко включване на компютъра избирате коя операционна система да се стартира.



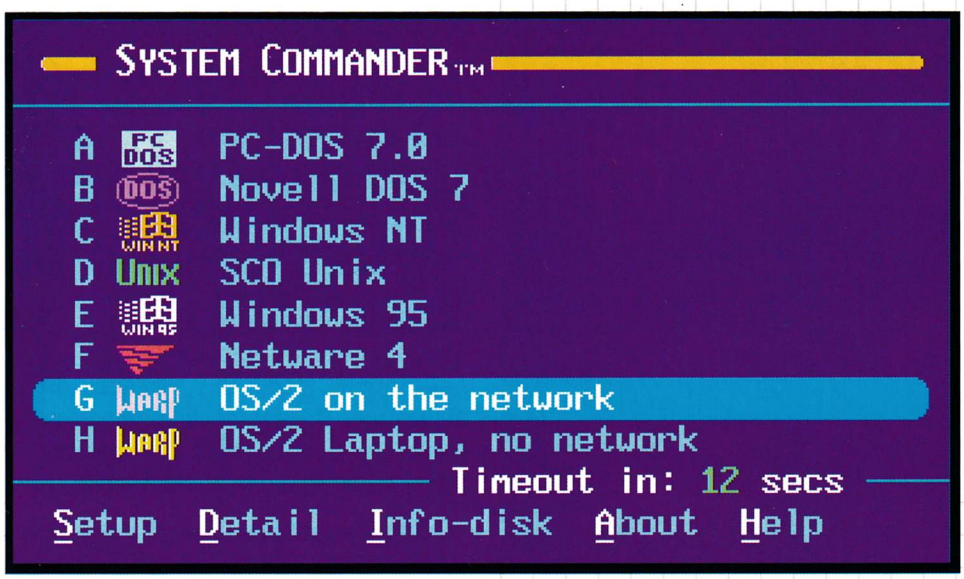
Възможности

System Commander може да стартира три OS от основните дялове и на практика неограничен брой от разширения (extended), но операционната система трябва да поддържа стартиране от неосновен дял. Освен това ако първият основен дял е FAT (по-добре да не е FAT32) на него може да инсталирате още доста OS (поддържащи стартиране от FAT-дял) като всяка от тях ще е независима от останалите – т.н. MultiFAT конфигурация. Чрез MultiFAT, ако имате инсталиран на първия основен дял Win 9x или дори ME (Millenium Edition), автоматично към менюто на System Commander се добавя и "Win Prompt" (т.н. чист DOS).

System Commander е "наясно" с добре познатите ни DOS/Windows, множество варианти UNIX (включително Linux дистрибуции), както и всевъзможни други OS (общо над 50 броя). Естествено, освен поддържаните могат да се включат и всякакви допълнителни OS, само че имената им няма да се разпознаят и ще трябва ръчно да ги въведете.

Интерфейсът е с много изпипан външен вид и пълен набор настройки (икони, режим на визуализиране и т.н.). Менюто "запомня" последната избрана OS и автоматично отива на нея следващия път, когато стартирате PC-то. Може да се сложи и брояч, който след няколко секунди изчакване автоматично зарежда нея, без никаква намеса на потребителя (примерно докато той държи с две ръце сандвич или нещо друго), което е полезно в случай, че искате компютърът ви сам да се включи в определен час и да тегли MP3-ки докато сте на училище (ако дуплексът няма нищо против, разбира се).

Към списъка на менюто за избор може да се добави и флопи (за пускане на системна дискета), а ако сте включили като второ някое старо 5-инчово, можете да зареждате и от него, въпреки че е B:\ устройство (и да видите свръхсветлинната скорост на кораба в ZAXXON например). За съжаление все още (версия 2000/5.05) не се поддържа стартиране от CD-ROM. Можете да настройте видимостта и невидимостта на дяловете на твърдия диск за всеки отделен еле-



мент (OS) от менюто за избор. Win 9x например не тръгва, ако са "видими" повече от един основни дялове.

За някои по-специфични случаи можете ръчно да добавите (прочетете) MBR-запис (Master Boot Record) или да "трансферирате" стартираща информация от системна дискета.

Допълнения

Повечето OS се нуждаят от основен дял на твърдия диск, от който да се зареждат. Това изискване обикновено е проблем, защото трябва да преконфигурирате дяловете си, които са пълни с данни. System Commander съдържа олекотена версия на Partition Commander и може да изпълнява функциите по подготовка на твърдия диск и преоразмеряване на съществуващите дялове без унищожаване на информацията. Ако се затрудняваме с конфигурирането, може да се възползвате от OS Wizard – програма, която анализира твърдия ви диск, пита коя OS ще инсталирате и изготвя "план за действие", който да изпълните стъпка по стъпка. Външният вид на OS Wizard имитира Windows – има си Start-бутон, прозорци, taskbar и т.н.

В пакета на System Commander са включени и няколко инструмента за проверка и поправка на дяловете и boot секторите, както и за записване на спасителни дискети (rescue discs). Използвайте ги, когато нещо се обърка, за да оправите щетите доколкото е възможно.

V-Communications (производителите на System Commander) поддържат и web-сайт (*http://www.theos-files.com*) с информация за множество OS.

Алтернативи

System Commander е само един представител на цял клас специализирани програми (наричани boot managers) – такива са също MstBoot, FODisk, BootWizard и др. На диска към списанието сме включили програмата **OSL2000**, която за разлика от System Commander е shareware. Подобни функции се предлагат и от някои програми за управление дяловете на твърдия диск (Partition Magic – Boot Magic). Може да използвате и вградените в OS възможности за избор, но те обикновено са ограничени. При Windows 9x можете да boot-вате и през старата си DOS инсталация, но само ако е имало такава преди това. При Windows NT/2000 можете да пускате стария си Windows 9x и с малко труд дори нещо друго (например BeOS). BeOS Personal стандартно се стартира с дискета, но е доста неудобно, ако ще я използвате за основна OS. Единствено lilo (boot мениджърът на Linux) предлага достатъчно възможности, но инсталирането и конфигурирането му са трудни за неопитните потребители.

На единствен компютър множество OS могат да се стартират и посредством PC емулатор. Става дума за специален софтуерен продукти, работещ под Windows (или коя да е друга OS), който "лъже" дадена игра например, че е стартирана на ATARI с два джойстика и телевизор. Подобен емулатор е и VMWare (Virtual Machine). Върви под Linux/WinNT/2K и симулира цял работещ компютър (вкл. мрежова карта, звукова, и т.н. – стига основното PC да е екипирано с такива). Така придобивате един вид второ PC и може да правите с него каквото си поискате без това да оказва влияние на основното, но, разбира се, има някои несъвместимости и ограничения. Може да стартирате няколко VMWare-емулатора едновременно (стига да имате необходимите системни ресурси). По този начин не избирате между отделни операционни системи, а пускате всички, които искате, и се възползвате от специфичните възможности и предимства на всяка една от тях. Разбира се, за целта ще ви трябват и няколко тона RAM. Макар по-универсален и лесен да е подходът с boot-manager (в частност System Commander), в някои случаи VMWare може да се окаже по-доброто решение.

В случай, че не ползвате повече от три операционни системи и не ги сменяте често, може да се справите и сами като ръчно променяте активния дял с diskeditor или fdisk.

Стоян Спахиев

PC Supp

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:

AMD T-Bird 800 MHz, 128 MB PC 133, Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100, 200 MHz FSB Processor support, Matrox Millenium G400 32 MB, HDD IBM 30.2 GB 7200 rpm 2MB cache, CD ROM Asus 40x, Monitor Samsung 17" 700IFT, Case Super ATX Masque, FDD 1,44MB Teac, KBD BTC, Mouse Logitech, Fax Modem Extarnal Acorp/Rockwell 56.6K V90 +flex, Creative Sound Blaster Live, Speakers Teac Power Max TFT SoundLine

$ 1150

КОМПЮТЪР ЗА ИНТЕРНЕТ!

Qompaq DeskPro 2000
HDD 1.2 GB, FDD 1.44, RAM 16 MB
Fax Modem US Robotics 33.6
Keyboard Compaq, Mouse Logitech

$ 123

тел: 963-10-86, 66-91-24
адрес: "Латинка" 40

FLASHFORWARD2001 flash film festival

HTML is dead. И то от няколко години. Езикът за описание на текстови страници, появил се заедно с раждането на WWW пространството, вече не е достатъчно гъвкав и не може да даде необходимата свобода на все по-свободомислещите web-дизайнери. Shockwave/Flash (SWF), система за показване на векторна графика, plug-in за анимация и звукови ефекти – наречете го както искате, ключовото е едно – от известно време сайтовете имат възможност да бъдат нещо повече от просто меню и текст. А Internet получава първата си глътка чист въздух и шанса да покаже, че е нещо повече от купчина файлове, картинки, e-mail кутии и хиляди страници новини и бюлетини. И докато някои все още се колебаят, дали има смисъл да инсталират новата версия на бразуера, други полагат основите за появата на webdesign-а от бъдещето.

FlashForward2001 е нещо подобно на интернет изложенията в България, с тази разлика, че основни спонсори са компании от ранга на Apple и Macromedia (фирмата, създала SWF технологията), а представянията и темите – далеч по-интересни. Целта на конференцията е да се популяризират новите арт и дизайн хоризонти, които се откриват с овладяването на SWF формата, даващ пълен контрол при свободното комбиниране на графика, звук, текст и анимация. Освен лекциите, представени от цял взвод видни дизайнери, по време на flashforward2001 се провежда своеобразно състезание, носещо името flash film festival, в което участват най-добрите flash сайтове за последната четвърт година. Награждават се победители измежду номинираните в 11 основни категории, по-интересните от които:

Cartoon

Сайтовете в тази категория се базират на рисувани герои, евентуално анимирани и гарнирани със звук/музика. Целта е да се създаде анимирано филмче, разработено изцяло с Flash. Победител стана eStudio, които са автори на пародийни музикални клипове (които честно казано конкурират някои от сериите, познати от Cartoon Network. Един от тях спечели и наградата за най-добър звук във флаш анимация. Доказателството, че журито не е сбъркало, се намира на *http://www.estudio.com/shows/index.html*

Experimental

Тук попадат тези проекти, които с новаторските си идеи разбиват всички познати разбирания за web. Победител е арт сайтът "na t zke" (*http://www.natzke.com*), посветен на странните начини, по които могат да се комбинират форми, графика, цвят и текст. На пръв поглед това е един доста изчистен сайт, който представя цяла камара от прости, но силно въздействащи ефекти и доволно количество кубчета.

Motion Graphics

За разлика от Cartoon анимацията, където често се рисува всеки кадър, ефектът на анимацията при motion graphics сайтовете се получава като резултат от движението на обекти по екрана. Абсолютен победител и лидер е: *http://www.abnormalbehaviorchild.com*. Авторът на този сайт започва с мотото "Destroy Everything" (унищожи всичко) и черпи вдъхновението си от всевъзможни детски играчки. Прекарвайки идеите през болното си съзнание, забърква една от друга по-кошмарни визии. Разхождането из тази web-страница често напомня лутането из безкрайна приказка, присънила се на обитател на психиатрична болница. Неповторим art.

Nagivation

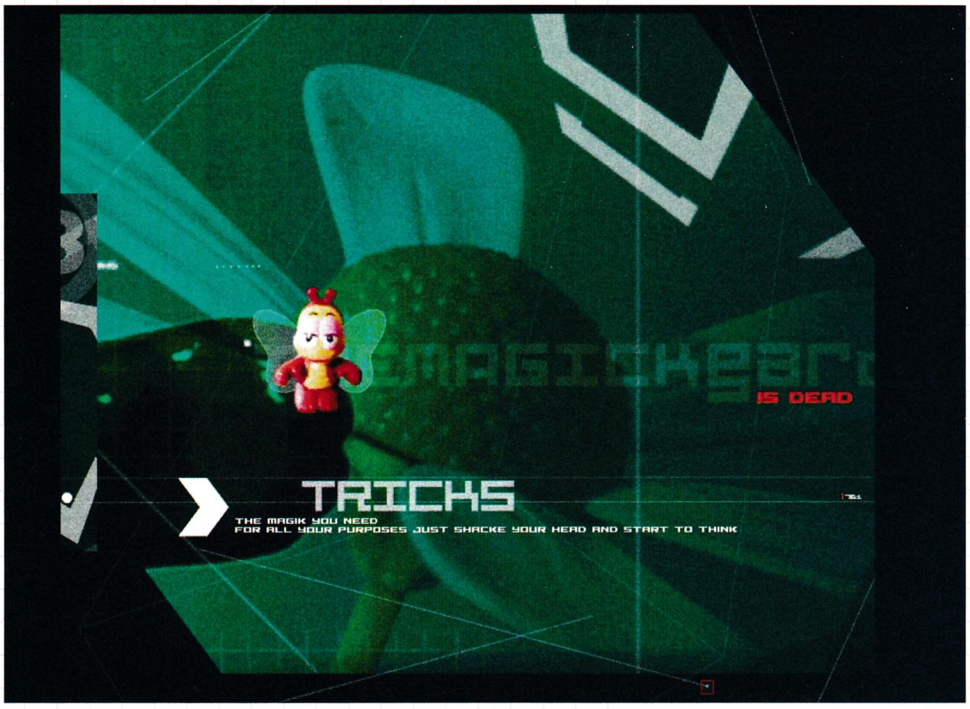
Интерфейсът и управлението на всеки сайт е в основата на неговата функционалност. Типовете, създали *http://www.mtv2.co.uk*, доказват, че не всичко е бутони и прозорци и с приятния си за ползване сайт убедително печелят първо място в тази категория. Същиите хора печелят и в категорията за алтернативна 3D графика, която в случая е издържана в стила на заставките по популярния музикален канал MTV.

Technical Merit

Сайт, попадащ в тази категория трябва да е на гребена на технологичната вълна. Което ще рече: използвайки възможностите на flash да впрегне в работа максимален брой от водещите интернет технологии. Popwire City *(http://city.popwire.com/)* пресъздава илюзията за виртуален град, нарисуван в стил pixelcore, в който всеки потребител създава свой собствен дигитален еквивалент, когото може да движи свободно из многобройните помещения на града. Предоставя се уникална възможност за срещи с нови познати и да се забави в обстановка, наподобяваща IRC средата. шокиращо е все пак, че виртуалната реалност може да се прояви и по такъв начин.

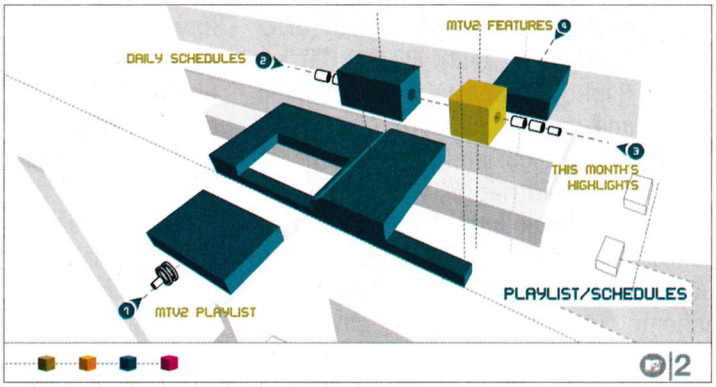
Typography

Често се случва лошо замислените сайтове вместо да ориентират потребителя, да го хвърлят в ужас от тоновете информация, които го нападат в шарени цветове от екрана. След като посетите *http://www.bornmagazine.com/projects/walking/* ще придобиете представа защо е важно дори малкото текст в една web-страница да е добре структуриран и поставен на точното място, с точния шрифт. Фотографиите на заден план синхронизират чудесно с темата – модернистична "Поема за първия ден на пролетта". Една виртуална арт инсталация.



Награда на публиката

Попада в ръцете на дизайнерите, вдъхнали живот на футуристичната героиня Chi Chian. За база на проекта е използван сюжетът на екзотична фантастична приказка, която разказва случки от едно странно евентуално бъдеще. Историята ни запознава със свят, населен от гигантски насекоми, които са обект на безмилостен геноцид от страна на мутиралата човешка раса. На тяхна страна обаче застава смелата Chi Chian (мацка с необикновени способности), която е в добри взаимоотношения с твари, към които малко хора днес биха имали топли чувства. Nanotech, биологични кошмари, музика с източни мотиви и шантава история пропита с мрачно настроение се преплитат на *http://www.scifi.com/chichian/*.



Архив с победителите от предишни състезания и информация за самото явление могат да бъдат намерени на адрес *http://www.flashforward2001.com/*. Там се помещава и необходимата информация за това какво е нужно в случай, че решите да участвате в състезанието. Побързайте – следващото издание вече наближава.

Георги Пенков

www.abv.bg

Още нови услуги.

НАШАТА ПАМЕТ СИ ТЪРСИ НАСЛЕДНИК

В историята на персоналните компютри (IBM PC or 100% compatible :)) RAM паметта (Random Access Memory) няколко пъти е претърпявала метаморфоза. От дните на първите 8088 базирани (Правец 16) машини се използва т.н. динамична памет (DynamicRAM, DRAM). След като времето на 286 отмина и Intel започнаха да налагат 32-битовата серия 386 (SX и DX), тогавашната DRAM не успяваше да насмогне на увеличението на тактовата честота (4.77MHz за Правец, над 30MHz при 386). Наложи се първата смяна - преминаването към FPM DRAM (Fast Page Mode), която работеше до 50MHz. FPM-чиповете бяха монтирани на SIMM (Single Inline Memory Module) блокчета с различен брой изводи (30pin, 72pin).

Днес Intel са известни колкото с процесорите си Pentium3/4, толкова и с чипсетите си (Triton, BX, 8xx). Техният първи опит с чипсет (за Pentium 1) бе направен донякъде и заради по-плавното и безболезнено преминаване към по-бърза памет. Заместникът на FPM беше EDO (Enchanced Data Out) DRAM. Тя ни служи вярно по време на Pentium и златните години на Cyrix (6x86). За съжаление максималната ѝ скорост е някъде малко над 66MHz. Още във втората серия Intel Triton (VX, HX) чипсети бе въведена поддръжка за SDRAM (Synchron DRAM). След излизането на PentiumII тя стана и единствената възможност. Първоначалният стандарт за 66MHz шина бе разширен от Intel до 100MHz (PC100, 1998) и по-късно от VIA до 133MHz (PC133, 1999). Днес това е най-разпространеният тип памет, използва се в настолните и преносимите компютри, във всички видеокарти (освен при по-скъпите версии на Geforce, Radeon, G450), множество периферни устройства, както и за кеш на твърдите дискове и RAID контролерите.

Когато се купува компютър, въпросът обикновено е: "колко памет да взема?", но освен количеството важна е и скоростта. За новите процесори бързият достъп до паметта (а не до интернет, те не са като нас) е жизненоважен. Athlon използва 2GB/s (266MHz) системна шина, Pentium4 - 3GB/s (400MHz). Тези скорости не могат да бъдат предоставени от сегашната SDRAM.

Днес преходът към по-бърз RAM няма да е толкова неусетен за крайния потребител, защото има няколко претендента, между които да се избира, всеки от тях със своите предимства и недостатъци. В предишните случаи подборът е бил предварително направен от Intel или някоя друга водеща компания. Сега, поради сблъсъка на интереси на компаниите, всеки сам трябва да решава.

Rambus

През 1999 г. Intel направи опит да наложи DRDRAM (Direct Rambus DRAM) чрез i820, но поради явните несъвършенства на технологията не успя. DRDRAM прилага някои похвати, коренно различаващи се от SDRAM. Теоретично трябва да предлага два или повече пъти по-голям пропускателен капацитет, по-бърз достъп до множество различни региони от паметта и същевременно да запази ниска интертност (latency, подобно на показателя ускорение 0-100km/h при колите).

Освен това трябваше да се намали сложността на дизайна на дънните платки. Дизайнът на дънни платки с Rambus е също толкова трудоемък, колкото и на дъно с DDR, само проблемите са различни (както са различни и самите памети). Недостатъкът на Rambus е в бавното задействане (голямо latency). То води до там, че в 80% от приложенията P3/800+Rambus да е по-бавен от P3/733 с обикновената SDRAM.

DDR

В опозиция на Intel/Rambus останалите производители на чипсети/памет възприеха еволюционен подход към SDRAM. Новият Double Data Rate SDRAM стандарт е естествено "продължение" на старата SDRAM памет и като такова се произвежда на същите машини, което му дава предимство по отношение на цената. Athlon чипсетът KT266 работи с един канал за DDR памет (64 bit) под 133MHz (PC2100), като подобно на RDRAM се използват двете полувълни на сигнала.

Общата скорост е 2.1GB/s. Двукратно увеличение спрямо SDRAM на цената на съвсем малко увеличение на инертността (максимум 2 цикъла) спрямо SDRAM. Производителността на цялата система се увеличава с 0 до 10%. Това не е много, но тенденцията е бъдещите приложения и игри да изискват все повече и повече пропускателен капацитет и тогава можем да очакваме по-чувствително увеличение.

"Softcom-97"

Магазин - бул. "Христо Ботев" №29; тел. 951 61 06, 54 75 62; факс 951 59 62

Genuine Intel Motherboards, Processors, Networking etc.

Intel BOXCA810EA "Cayman 2" 4Mb 3D Video&Creative PCI 128 ATA/66 - 134$
Intel KD815EEAA "Easton" 3D Video&Creative PCI 128 AGP4x ATA/100 - 134$
Intel KD815EEAAL "Easton" 3D Video&Sound 10/100 Lan AGP4x ATA/100 - 146$
Inetl D850GB "Garibaldi" Pentium 4 Motherboard - 255$

INTEL®PRO/100+ OEM PCI Lan - 42$
INTEL®InBusiness™ 8PORT 10/100Mb FAST HUB - 117$
PQI 128Mb SDRAM PC133 LifeTime Warranty - 65$

Богат избор на: консумативи за мастилено-струйни, лазерни и матрични принтери; компютърни конфигурации, аксесоари и мултимедия; оригинални компютърни игри и др.

Гаранционният срок на продуктите на Intel е 36 месеца.
В цените не е включен ДДС.

Цена и наличност

В момента дори на нашия пазар има ограничен избор от дъна (два-три модела) както за RDRAM, така и за DDR. Цената им е около 200$, като тези с RIMM (Rambus Inline Memory Module) слотове (т.е. за RDRAM паметта) обикновено са по-скъпи. 128MB обикновена PC133 памет струва около 40$. 128MB PC2100 DDR е двойно по-скъпа, а 128MB Rambus (PC800) - четворно. Като се вземат предвид цените, все още е рано да се прави преход към нова памет, а и трябва да се отбележи, че 256MB PC133 SDRAM ще ви дадат много повече производителност и удобство (multitasking), отколкото 128MB DDR или още по-малко 64MB Rambus (трите са на една цена).

Стоян Спахиев

Изрежете си обложка за диска!

Тел: 987 03 88 Email: marketing@bia-bg.com

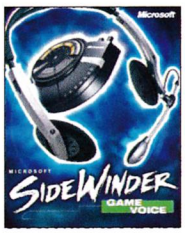
Спечелете с BIA NET

Петима от Вас ще спечелят 30 безплатни часа Интернет
Десет от Вас ще спечелят 15 безплатни часа Интернет

Виж от другата страна, за да разбереш как!

Спечелете, като участвате в анкетата ни:

ecard
Мрежата е в твоите ръце.
www.e-card.bg



Голямата награда:
Microsoft SideWinder
+ 3 Джойстика
+ Много **e-card**

Сигурно най-малкото сте чували за интернет картите. Е, ако не сте, ние сме **E-card** - най-лесният, най-удобният и най-евтиният начин за достъп до Интернет. **E-card** ви предлага уникалната възможност да избирате между 18-те най-известни провайдъри в България.
Помогнете ни в това малко проучване, като попълните правилно тази анкета и ни я изпратите на адрес:
"И-кард" ООД, София, п.к.1574, ул. "Борис Новоселски" 14, до 07.05. 2001 г.

...моля обърни талона и попълни анкетата

Наградата ще се обяви на 14.05.2001 на www.e-card.bg

3% отстъпка
за всяка компютърна конфигурация

МАГАЗИНИ PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG
само с този талон до 31 май!

CLUB INFERNO
ТУРНИРЕН ТАЛОН
ОТКРИТ ШАМПИОНАТ по
COUNTER-STRIKE
за ГОЛЯМАТА НАГРАДА на club INFERNO
III КРЪГ - 28 април. Записване - до 8.00 ч. на 28.04.
Награден фонд - 2500 лв.
За подробна информация: www.club-inferno.com
12 май - турнир по QUAKE III Награден фонд - 500 лв.

PC Mania 05/2001

ИГРИ

Adventure Pinball: Forgotten Island - Флипер
Desperados – Стратегия
Kohan - Стратегия
Offroad - Рали
Operation Flashpoint - Екшън
Star Trek: Away Team - стратегия, виж статията на стр. 54
Undying - Хорър екшън, виж статията в PC Mania 4/2001

ЪПДЕЙТИ

Black & White Creatures
Counter-Strike 1.0 to 1.1 Update
Unreal Tournament: Russian Pack
War Games: Virtual Warfare - Winamp plug-in
DirectX 8.0a
DirectX Uninstaller v.13

SHELLS

Вижте статията на Георги Пенков!

ПРОГРАМИ

Winamp 2.74 Full – Най-известният аудио плейър, Windows 95/98/NT Freeware
ICQ 2000b 4.65 build #3281 – Нова версия, Windows 95/98/NT/2000 Freeware
ICQ Advertisement Removal For build #3281 – Премахва рекламните банери от ICQ
Orbit IRC – IRC клиент.
Audiogalaxy Satellite 0.605 – Търсачка на MP3-ки, Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Sisoft SANDRA 2001se (3.7.52) – Диагностика и настройки за вашия компютър, Windows (all) Freeware
Cacheman 4.1 – Оптимизира и ускорява вашия хард диск, Windows 95/98/Me Freeware
WinAce 2.02 – Нова версия на популярния архиватор, Windows 95/98/NT/2000
Tiny Personal Firewall 2.0.12 – Защита от хакери, Windows (all) Freeware
DLL Show 4.6 – Показва работещите DLL файлове, Windows 95/98/Me Shareware
WebCopier 2.2 – Копира цели сайтове на вашия хард диск, Windows 95/98/NT/2000
OSL2000 R4 (Electra) – Дава възможност за работа с няколко операционни системи, инсталирани едновременно, Windows 3.x/95/98/Me Shareware, $25
Living Waterfalls 1.0 – Скрийнсейвър-водопад, Windows 95/98/NT/2000 Freeware
3D Canvas 3.32 – Безплатна програма за 3D и анимация, Windows 95/98/NT/2000
Sound Control Plus 1.9 – Удобна прграма за настройка на звука, Windows 95/98/NT/2000 Freeware
ICQ Plus 3.0 – Настройки и скинове за ICQ, Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Window Washer 4.0 – Изтрива temp файловете на вашия браузър - cache, cookies,history.., Windows 95/98/NT/2000 Demo
Internet Turbo 2001 5.1 – Оптимизира трансфера на файлове в интернет
Windows Registry Guide 3.0 – Ръководство за работа с Registry-то, Windows 95/98/NT Freeware
Opera 5.10 [Full] – Нова версия на алтернативния браузър
Ad-aware 4.6 – Намира и премахва рекламните (и досадни:) програми от вашия компютър, Windows 95/98/NT/2000 Freeware
GL Setup 1.0.0.121
3D Mark 2001 – Геймърският бенчмарк. Трябва да имате поне 128MB RAM :(Има една Великденска изненада - ако кръстите вашия поект Holy Cow! ще може да играете демото безплатно. Вместо по хеликоптери, обаче, ще стреляте по крави :))

Може да си изрежете обложка за диска!

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

— С пощенски запис на адрес:
София 1000
ул. Стефан Караджа №5
за PC Mania, на името
на Катерина Тодорова Цанова

— Направо в редакцията.
Справки на: 987-47-19 и 986-38-19

Защо купихте E-CARD?
- ☐ Искам да ползвам много доставчици
- ☐ Много е евтин
- ☐ Избирам си доставчик и така мога да ги пробвам
- ☐ друго: .....

Какво Ви харесва в нея?
- ☐ Цената
- ☐ Мога винаги да ползвам нет-а, независим(а) съм
- ☐ Промоциите на доставчиците
- ☐ друго: .....

Какво не Ви харесва в E-CARD?
- ☐ Много е скъп достъпа
- ☐ Имам проблеми с връзката понякога
- ☐ Нямам електронна поща
- ☐ друго: .....

Как си избирате през кой доставчик да влизате?
- ☐ През най-евтиния, разбира се
- ☐ Ами харесвам си някой
- ☐ Препочитам само през .....
- ☐ друго: .....

За какво я изполвате?
- ☐ Чатвам
- ☐ Ползвам я за бизнес
- ☐ Разглеждам страници предимно
- ☐ друго: .....

Познавате ли продукта Интернет комплект?
- ☐ Не, нямам и представа какво е това
- ☐ Само съм чувал или съм го виждал някъде
- ☐ Да разбира се
- ☐ Даже притежавам един :))
- ☐ друго: .....

ecard
Мрежата е в твоите ръце

За всякакви въпроси свържете се с нас на тел. 971 38 09, e-mail: info@e-card.bg

(Трите имена)

(ЕГН)

(email)

Попълни и изпрати на адрес:
Българска Стопанска Камара
Ул. "Алабин" 16-20
София 1000
(за играта "Спечели с BIAnet")

Томболата ще се тегли на 30 май 2001 г.
Имената на спечелилите ще бъдат обявени на:
www.bianet.net

CLUB INFERNO ТУРНИР COUNTER-STRIKE

РАНГЛИСТА -ВТОРИ КРЪГ

1.	[SS] Force	40 т.	17.	Head Shot	5 т.	33.	NT	3 т.	49. San Marino club 3 т.
2.	Varna	24 т.	18.	KN Masters	5 т.	34.	Killas	3 т.	50. Niama me 3 т.
3.	Botevata 4eta	17 т.	19.	Ptchelite	4 т.	35.	RIP	3 т.	51. Fearless 3 т.
4.	Extreme	12 т.	20.	[XX]	4 т.	36.	AW P	3 т.	52. M.F.s 3 т.
5.	OK	10 т.	21.	Necromancer	4 т.	37.	BMPO	3 т.	53. [SSM] 3 т.
6.	[STEP]	10 т.	22.	VooDoo People	4 т.	38.	KDK	3 т.	54. Skitnicite 3 т.
7.	Headoff	10 т.	23.	Repichka	4 т.	39.	[SK] INFORCERS	3 т.	55. Commandos 3 т.
8.	pri-Vampi	9 т.	24.	YO	4 т.	40.	PENGUINS	3 т.	56. Lameri 3 т.
9.	The Team of the Jail	8 т.	25.	m3	4 т.	41.	[NARKOMANI]	3 т.	57. [KN] 3 т.
10.	[SOBT]	8 т.	26.	[1]	4 т.	42.	Durvenitza	3 т.	58. 10L 2 т.
11.	[HELL Force]	6 т.	27.	Ludnica	4 т.	43.	ACS	3 т.	59. [GB] 2 т.
12.	Don't Shoot at CS	5 т.	28.	[SS] Bira	4 т.	44.	[Aqv]	3 т.	60. Winners 2 т.
13.	Dune	5 т.	29.	TSSH	4 т.	45.	Boltovete	3 т.	61. NSBOP 2 т.
14.	Anti Droga	5 т.	30.	THE_KINGS	4 т.	46.	DIS and BO	3 т.	62. ma3x 2 т.
15.	[FAV]	5 т.	31.	O_T	4 т.	47.	The Blessed Ones	3 т.	63. NPMG 2 т.
16.	1000 MARKI	5 т.	32.	RF	4 т.	48.	BIO TEAM	3 т.	64. Fragchetata 2 т.

Подробен списък на класираните отбори търсете на www.club-inferno.com

София, Младост - 1, Пазара, тел. 974-38-91

В магазините на PC Mania

- ул. Гладстон 3
- пл. Славейков 9

3% отстъпка
за всяка компютърна конфигурация
само с този талон до 31 май!

4 x 4 Evolution ....73,00 лв
Abe's Exodus ....27,50 лв
Age Of Empires 2: Age Of Kings....99,50 лв
Age Of Empires 2: The Conqueror...59,90 лв
American McGee's Alice....99,50 лв
Atlantis ....34,00 лв
Atlantis II ....44,00 лв
Baldur's Gate ....34,00 лв
Baldur's Gate 2 ....69,95 лв
Beatle Crazy Cup ....34,00 лв
Black & White ....69,95 лв
Black & White ....77,00 лв
Black Moon Chronicles ....24,00 лв
Blade Runner ....44,00 лв
Blair Witch Project:
The Elly Kedward Tale ....37,00 лв
Blair Witch Project:
The Legend Of Coffin Rock ....37,00 лв

Blair Witch Project: Rustin Parr ...37,00 лв
Blood 2: The Chosen ....34,00 лв
Carmagedon ....27,50 лв
Clive Barker's Undying ....99,50 лв
Colin McRae Rally ....44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0 ....90,00 лв
Croc ....37,00 лв
Crusaders Of Might & Magic ....37,00 лв
Darkstone ....37,00 лв
Diablo 2....**нова цена!**
Diskworld Noir ....37,00 лв
Driver....**позвънете!**
Dungeon Keeper 2 ....37,00 лв
Extreme Biker ....27,50 лв
Extreme Pinball....15,00 лв
F1Championship Season 2000 ...99,50 лв
FIFA '99 ....17,00 лв
FIFA 2000 ....77,00 лв
FIFA 2001 ....**77,00 лв**
Fallout Tactics ....73,00 лв
Faust ....44,00 лв
Giants ....73,00 лв
Ground Control ....59,90 лв
Ground Control: Dark Conspirancy 34,00 лв
Gunlock ....73,00 лв
Gunman Chronicles ....69,95 лв
Half Life Generation (Half Life,
Oposing Force, Countre strike) ...73,00 лв
Heart of Darkness....**позвънете!**
Heroes Chronicles 1-4 ....37,00 лв
Heroes of Might and Magic III ....44,00 лв
Heroes of Might and Magic III: AB 24,00 лв
Hired Team ....**19,90 лв**
Homeworld ....**нова цена!**
Homeworld – Cataclysm....59,90 лв
Icewind Dale ....54,00 лв
Icewind Dale:
Heart Of Winter....**позвънете!**
Insane ....73,00 лв
Kiss Psycho Circus ....44,00 лв
MDK 2 ....44,00 лв
Man In Black ....34,00 лв
Master of Olympus: Zeus ....69,95 лв
Messiah ....44,00 лв

Midtown madness 2 ....99,50 лв
Millennium Racer ....24,00 лв
Motoracer ....17,00 лв
Music 2000 ....54,00 лв
NFS 2 Special Edition ....17,00 лв
NFS 3 ....34,00 лв
NFS 4: Road Challenge ....27,50 лв
NFS 5: Porsche 2000 ....69,95 лв
NHL 2001 ....99,50 лв
No One Lives Forever ....99,50 лв
Nox ....27,50 лв
Nuclear Strike ....17,00 лв
Odyssee ....34,00 лв
Oni ....**83,00 лв**
Planescape Torment ....44,00 лв
Pompey ....44,00 лв
Quake III Arena ....83,00 лв
Red Alert 2 ....**77,00 лв**
Red Baron ....24,00 лв
Revolt ....44,00 лв
Rollcage ....27,50 лв
Rune ....73,00 лв
SWAT 3 Elite edition....**нова цена!**
Sacrifice ....73,00 лв
Sanity: Aikens Artifact ....73,00 лв
Screamer 4 X 4 ....73,00 лв
Serious Sam ....54,00 лв
Severance ....77,00 лв
SimCity 2000 ....17,00 лв
Starcraft Battlechest
(Starcraft + Broodwar) ....63,00 лв
Superbikes 2001 ....99,50 лв
Supreme snowbording ....34,00 лв
The Sims ....69,95 лв
The Sims: House party....44,00 лв
The Sims: Livin' It Up ....37,00 лв
Tzar....**нова цена!**
Unreal ....34,00 лв
Unreal Tournment ....34,00 лв
Worms: World Party ....59,90 лв

Едно от най-очакваните заглавия на всички времена!

С ръководство на български език.

PlayStation 2....**позвънете**
Dead Or Alive 2 ....130 лв
Driving Emotions Type S ....125 лв
FIFA 2001 ....125 лв
Kessen ....125 лв
Knockout Kings 2001....125 лв
Midnight Club ....125 лв
Moto GP ....130 лв
NBA Live 2001 ....125 лв
NHL 2001....125 лв
Oni ....125 лв
Quake III Revolution ....125 лв
Ridge Racer V ....130 лв
SSX ....125 лв
Smuggler's Run ....125 лв
Street Fighter EX3....125 лв
Tekken Tag Tournament ....130 лв
Theme Park World ....125 лв
X-Squad ....125 лв

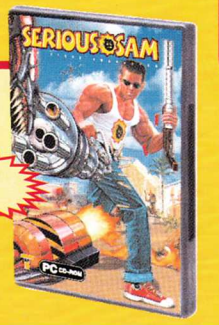
ELECTRONIC ARTS™

КУПЕТЕ 2 СПЕЧЕЛЕТЕ 1

EA CLASSICS
КУПЕТЕ 2 – СПЕЧЕЛЕТЕ 1
За повече информация посетете нашите магазини!

ОЧАКВАЙТЕ
BALDUR'S GATE II
COLLECTOR'S EDITION

SERIOUS SAM
Безплатен лиценз за гейм-клубове.
54,00 лв.



БОГАТ ИЗБОР НА ИГРИ И АКСЕСОАРИ

PS One

СПЕЦИАЛНА ЦЕНА
Пълната колекция The Sims (The Sims, The Sims: Livin'it Up, The Sims: House Party) можете да закупите на специална цена
99,50 лв.

ПУЛСАР

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58; ул. Гладстон №3, тел: (02) 952 60 53

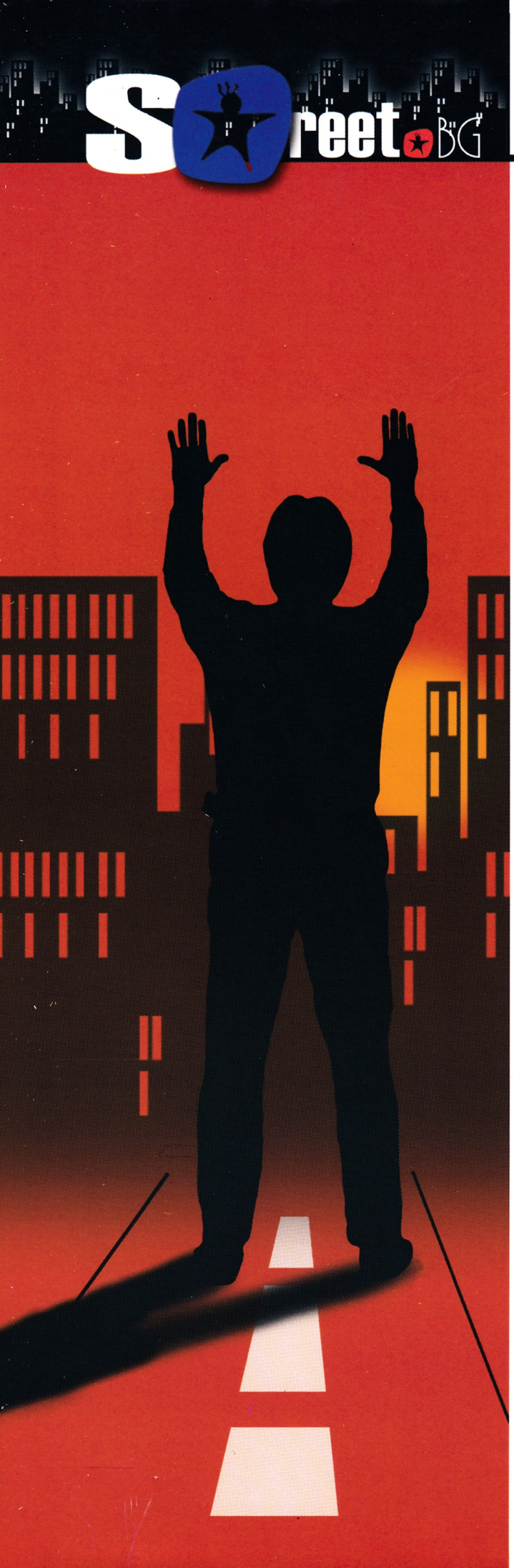
ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35

бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; ЦУМ, ет. 3; магазин БОНЖУР, пл. Славейков; магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; **[ПЛОВДИВ]** ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13; **[ПЛЕВЕН]** бул. Русе 2, тел. (064) 800 300; **[ЛОВЕЧ]** бул. България 102, тел. (068) 24 363, **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **METRO CASH & CARRY** в цялата страна

PC MANIA®

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: SIERRA, BLIZZARD, INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT



WWW

И на твоя STREET ще изгрее САЙТ!

www.street.bg

Направете си собствена ИНТЕРНЕТ страница безплатно и лесно!

mtel.net
A company of MobilTel